COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS

TV&PC GAME



电子游戏与电脑游戏

WWW.NEWTYPE.COM.CN

科学时代

勇者斗恶龙怪物篇
旅团之心

超攻略道场
天诛参

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4

妖精战士4
精灵的黄昏

ISSN 1005-250X



●最终幻想
FINAL FANTASY X-2

100% TOP INFORMATION OF TV GAME FOR FANS



运筹帷幄，“电电”领引6月电玩风暴！

6月“电电”精彩内容不断，好戏连台！

1+1=3???

电子游戏与电脑游戏
科学时代
2003.6
封面待定

《电子游戏与电脑游戏》2003年6月号

VCD + +



精彩影像VCD+《电子游戏一点通》2003年6月号

=10元

《电子游戏与电脑游戏》定价8.60元+《电子游戏一点通》定价6.00元

10元都拿走！

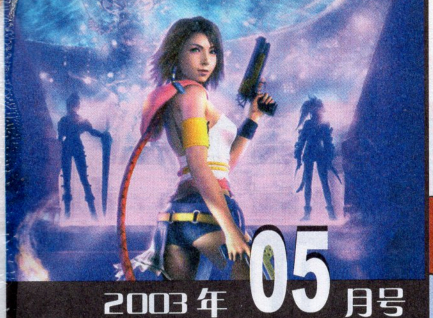
超值电玩大餐让你一次“吃”个够！

注意：应广大电电老读者的一再要求，本刊将从6月号杂志开始启用原《电子游戏与电脑游戏》标识。

从6月起，一本你所熟悉的电电送给你！

从6月起，一本超值精彩的电电献给你！

实惠，让每位读者分享!!



(总第124期)下半月版

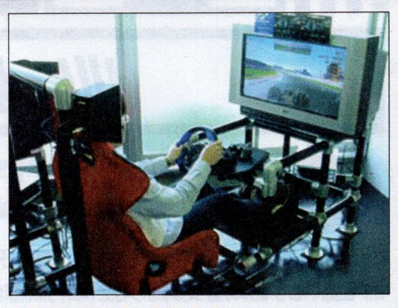


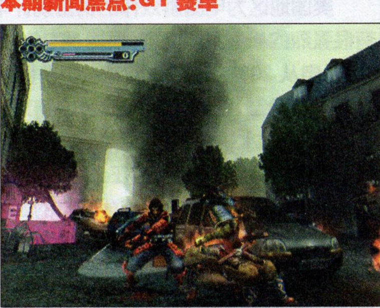
GAME PLAYERS

主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良
美术编辑 陈振宇 张睿
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24-165
出版日期 2003年5月15日
印刷 深圳中华商务联合印刷有限公司
广告许可证 琼工商广字04号
总编辑室 0898-66745593
传真 0898-65349204
社址 海南省海口市公园路3号明星大厦403室
邮政编码 570102
广告发行部 0898-66745593
读者热线 0898-66745593
邮购地址 北京清河邮局062信箱
收款人 科学时代杂志社
咨询电话 010-84853492-11
定价 8.60

PC GAME AND TV GAME

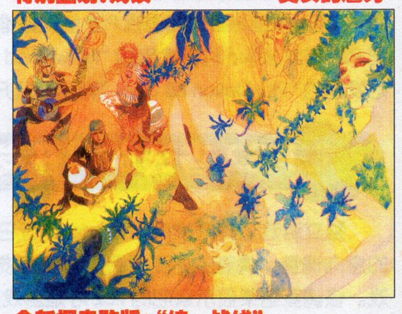
CONTENTS


本期新闻焦点:GT赛车

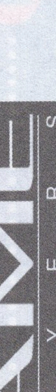

本期新作焦点:鬼武者3 鬼武者—无赖传


本期攻略焦点:第二次超级机器人大战α


特别企划:浅谈 POLYGON 美女的魅力


全新探索改版:"统一战线"

电子游戏与电脑游戏

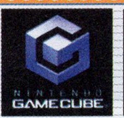


TV & PC GAME

News time 业界新闻











ARCADE GAME

2003.5

业界

美伊大战爆发，战争游戏备受瞩目

历经多月的紧张斡旋后，美伊大战终于爆发。受此影响，以战争为题材的电脑、电子游戏备受玩家关注，成为玩家们最热门的选择。

美国地区为电脑游戏作的销量统计中，最热销的十款游戏里大部分有有很强烈的战争主题内容，根据 NPDGroup 市场调查员 Richard Ow 的分析报告，自从 2001 年的 911 恐怖袭击事件后，以战争为题材的游戏在美国地区就一直升温，随着阿富汗战争的结束，本来这股热潮已慢慢回落，接近 911 前的正常水平，但海湾局势的紧张和战争阴影下，该题材的游戏作品的受欢迎程度又急剧上升，并在 2 月份的市场表现上达到最高峰。

希望玩家们能在这些战争题材的游戏里看到战争的残酷和无情，愿世界早日恢复和平，战争只存在于游戏当中。

SONY 集团机构调整近日正式启动

索尼集团内部结构调整将于 4 月 1 日开始正式实行。索尼内部五大事业部门将会开始整合为四个，这一整合的部分原因就是加速集团范围内的决策过程，以更快的应对飞速的市场变化。索尼公司整合后的三大主要业务为：游戏、娱乐以及客服部门（为一些商务客户提供业务解决方案）。

"我们将会给这些机构下放更多的权利，使他们可以在自己的领域内自行决断。"一位索尼发言人称。另外索尼还将设置一个名为"平台技术中心"的新机构，该机构主要用于促进有关软硬件技术平台的制定。索尼还将引入全新的区域性代表系统，这一代表将会负责索尼在各个区域的各业务部门间运作的协调优化，这三大区域分别为：美洲、欧洲以及东亚。现任美国索尼主席兼 CEO Howard Stringer 将会担任美洲区的代表。

索尼还将委任 Howard Stringer 担任集团副主席，而索尼电脑娱乐（SCE）部门 CEO 久多良木键将会出任行政代理总裁。

这一次的机构调整将会贯彻索尼之前有关委员会型的管理原则，索尼还宣称将会在不久后公布有关索尼总部职能的修正，并将公布最新部门主管和公司行政指挥官候选人。

久多良木健在 SONY 四个网路公司中将负责推进次世代娱乐机器与游戏主机合作的 Broadband Network Company，同时也将继续负责目前所推动的游戏集团的业务工作，并持续将 SONY 的游戏集团带入宽带网时代的领域。而之后也将把包含"PlayStation BB"等在内的宽带产品作为推动重点，相信未来也将会更加重视 PS2 的网络推广。另外他也表示，将推动展开把 PS2 当成 Video 机体来用的"Networked AV"相关服务，并且配合 5 月开始发售的"PlayStation BB Unit"等商品，展开各种推广促销的活动内容。

PS2 当选游戏开发者最喜爱主机

独立游戏工具开发商 SN Systems 近日组织了一向面对各游戏开发者的意向调查，调查的主要问题是游戏开发者们最喜欢玩哪个主机上的游戏。该调查结果显示索尼的 PS2 才是游戏开发者们的首选，而任天堂的经典主机 SFC 则紧随其后。看来索尼系的主机确实已经取代了昔日任天堂的辉煌。以下就是该调查的具体结果：

Playstation2——23%、SNES （SFC）——19%、Xbox——16%、GameCube——12%、Dreamcast——8%、Genesis——7%、N64——7%、Psone——5%、Game Boy Advance——3%、Lynx——1%。

SN Systems 主管 Andy Beveridge 评论说："这些业内的开发人士们都十分热心的表达了他们的观点，对于这次的网络投票结果我们相当满意。尽管次世代主机在开发者最受欢迎的名单中全部位列前茅，一些经典主机及游戏的高得票率仍然很值得我们注意。在这样一个总在期待新东西的产业里，一款主机要想长期保持吸引力十分困难。尽管游戏产业一直都在期待新主机，一些游戏开发者仍然很喜欢经典主机和游戏。或许游戏体验是不会随着当今技术的改进而变化的吧！"

KONAMI 2002 财政年度游戏软件出货 2 千万

日本 KONAMI 公司宣布他们 2002 财政年度（2002 年 3 月 -2003 年 3 月）间游戏软件出货数突破了 2 千万套，这是 KONAMI 公司连续两个财政年度都达到了 2000 万套以上的出货量。

KONAMI 在日本国内市场一共有 800 万的出货量，受在日韩地区举办的世界杯的足球热潮影响，KONAMI 的《胜利十一人 6》、《胜利十一人 6 FE》取得了不俗的销量，而一向持续热卖的系列游戏《实况棒球 9》、《游戏王》系列、《幻想水浒传 3》、《合金装备 2 真实之影》等也都有不错的销售成绩。

此外，"游戏王"系列在北美地区大热，足球游戏"Pro Evolution Soccor 2"（即胜利十一人系列）在欧洲地区也大卖特卖，因此 KONAMI 在海外市场方面也取得了 1200 万套的出货记录。

GAMECUBE 销售阻滞，任天堂近况不佳

在连续几年对于任天堂经营业绩的乐观估计之后，一些业界分析家已经对任天堂的近况表示了深深的担忧。据日本日光市一家分析机构的研究显示，任天堂近来的存货周转率达到了 12.6 的六年来最低点。另外 NGC 的销量也远远不及预期，其近来在欧洲的销售情况更是有所阻滞，一些重要零售商甚至表示不再贩售 NGC。任天堂今年的广告预算将要大幅提升。任天堂今年全球硬件大促销预计需要 450 亿日元的广告费。一些分析家对此表示了谨慎的关注，他们综合分析了一些不利因素后指出，任天堂的未来确实不容乐观。

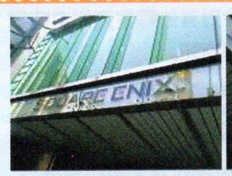
"现在主要的问题是任天堂是否准备好以其庞大财富作为赌注，以支持其进行更富野心的大胆举动，特别是在研发方面的投资。"Daiwa 研究中心分析员 Eiji Maeda 说，"任天堂能否赢得此次的战略演进就要看其摆脱周围一大堆不利因素的能力了。"

SQUARE-ENIX 合并后新公司标志

SQUARE ENIX™

2002 年度轰动业界的 SQUARE 与 ENIX 合并案正式启动。从今往后我们再也无法看见了"SQUARE"和"ENIX"那熟悉的 LOGO 了。这家新成立的业界大鳄的最新 LOGO，就是下面那个带着两个红杠的新标志了。大家一定要好好记住啊，在很长一段时间内，业界的一些顶级大作都将署上这样一个 LOGO。

"SQUARE-ENIX"这一名字虽然还只是新公司的暂名，但由于两家公司都极具知名度，要在短期内改掉名字显然不大可能，因此这一标志应该会用




上相当长一段时间吧！

日前，新合并公司的官方网站也正式开始，正式开始新合并公司的业务推广工作。据表示，双方希望通过这样的方式，让两间公司的企业文化互相融合，并以创造与革新作为新企业的精神来扩大业务。同时在新公司的网站首页中，还将两家公司的人气新作如“FF XI”、“半熟英雄”、“DQM”等混合摆放在一起。或许有一天，我们真的能够看到那些著名的系列在一起上演一出大团圆的喜剧吧！

低收入家庭青少年打电动时间较长

据美国 Jupiter Research 所公布的一项针对美国青少年（13~17 岁）的电视游戏使用实态报告中指出，低收入家庭的青少年平均每周约玩 9.7 个小时，远比高收入家庭 6.5 小时的游戏时间要长上许多。而相对于近六成的低收入家庭玩次世代的游戏主机，高收入家庭只有约 37%左右而已。另外至于男女比例方面，男性有 95%每月至少玩一次游戏，而女性则只有 67%而已。另外 Jupiter Research 也表示女性向或旧型主机取向的软体应该会再增加。而青少年比例虽然只占总人口一成以下而已，但在游戏市场中却占了两成左右，可说是游戏业界的一大主力市场。

“第 2 次机战 α”销售宣布破 50 万套

BANPRESTO 发表声明表示，于 3 月 27 日推出的 PS2 人气大作“第 2 次机战 α”在推出后短短八天的时间内，销售出货量便已经突破 50 万套（包含限定版 3 万套），可见这款人气大作受欢迎的程度。

目前“机战”系列自 1991 年在 GB 上推出第一款作品之后，至 4 月 3 日为止总计已推出 29 款系列作品，累积销售达 920 万套，已经成为游戏历史上不可替代的黄金系列。

CAPCOM 修正 NGC 主打战略

据日经的报导指出，CAPCOM 将重新修正目前对集中主力开发任天堂 NGC 主机游戏的战略方针，至于修正更新的理由则是因为 NGC 主机的销售无力，因此才决定作出这样的判断。据表示，虽然目前还是会把开发资源先集中在 NGC 主机上，但也会开始扩展增加提供其它游戏主机新的游戏作品。CAPCOM 人气系列“生化危机”最新作预定销售 142 万套，但实际只卖出 112 万套，这一不理想的成绩使得 CAPCOM 颇现窘迫。

不过，受到日经这篇报导的影响，CAPCOM 也在官网上公布了一则官方启事，表示目前 CAPCOM 的“生化危机”系列还是会维持之前公布的决策，依然会由任天堂的 NGC 独占，并未有任何移植到其它平台的打算。

XBOX 新宣传计划：将游戏体验做成广告

微软的 XBOX 系列广告一向都以创意著称，除了其“Play more”为主题的系列电视广告获得极大反响外，在各种其它宣传活动上也是奇招频出。日前，微软又决定在日本展开一项独特的宣传活动。

微软方面将正式向广大玩家征集 XBOX 的游戏体验，玩家们只要将自己玩 XBOX 使的一些独特心得感受或者奇闻逸事之类写下，并提交给微软公司，就可以参加此次的活动评选。获得大奖的玩家将会得到 10 万日元，微软还会将这位获奖者的 XBOX 游戏故事拍成广告片，或者制作成各种印刷媒体广告。微软方面将通过网络的方式接受玩家们的来稿，截至日期为 4 月 30 日。而基于玩家故事改编的首个印刷媒体广告将会在六月份正式登场。能够跟广大玩家分享自己的游戏故事想必是很多玩家的梦想吧！不知道充满创意的 XBOX 广告部会将玩家故事以什么样的方式改编呢？

微软赞助苏格兰大学开设游戏研究课程

位于苏格兰格拉斯哥市的 Caledonian 大学最近开张了其游戏研究中心。这所游戏研究中心开设的主要目的在于深入发掘游戏设计的本质，配合该学院即将开设的游戏程序科技教程，并会在明年秋天开始开放给大学生们进入从事研究、开发工作。

微软赞助了该研究中心的部分经费和技术支持，并会提供一些 XBOX 主机及开发工具供其使用。

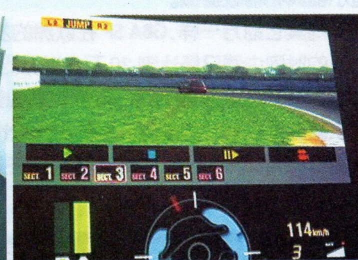
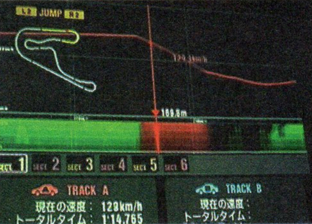
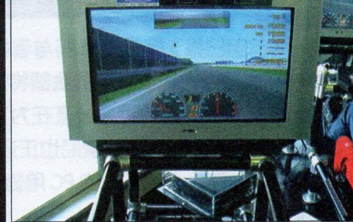
“GT 赛车”用于大众汽车专业驾驶模拟

世界最高销量赛车游戏“GT 赛车”系列，一向以专业型闻名于世。该系列游戏的专业性目前也被德国大众汽车公司看中，“GT 赛车” 制作商 Polyphony Digital 已经与大众汽车签署协议，将合作开发专业驾驶员使用的驾驶模拟器。

该模拟器将用于大众公司专业车手的训练，大众表示希望借由此举提高该公司车队在今年“GTI Club”赛车系列中的表现。据称，用该设备训练将比实地训练更有效率。

Polyphony Digital 总裁山内一典表示，大众汽车模拟游戏将会在 PS2 上运行，但将不会进行市场公开销售。“该模拟设备在真实赛道时间等方面的精确性已经显著提升，操作者需要有熟练的技术和不断的训练才能提高实际水准。大众汽车驾驶模拟器也在一定程度上反映了《GT 赛车 4》的部分开发成果。”山内一典说。大众汽车计划在即将到来的“GTI Club”巡回赛上，向公众展示这款模拟设备。

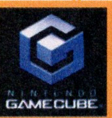
该模拟设备使用的实际上是“GT 赛车 Lupo Cup 训练版本”，可以说是《GT 赛车 3》的一个特殊版本。

经营业绩不佳，日本微软大幅裁员

由于 XBOX 在日本一直深陷泥沼，近期业绩虽有起色但仍保持巨额亏损的局面。为了缓解 XBOX 事业部门的亏损情况，微软方面日前决定将其在日本的 200 名 XBOX 部门员工裁减掉 34 人。据日本《每日新闻》报道，微软的此次裁员主要集中于市场营销部门和产品部门，主要原因是精简结构和提高赢利性。微软方面宣称，此次的裁员并不是表明其降低对日本市场的重视，微软并无减缓其在日本推广 XBOX 的计划。自从去年二月 XBOX 在日本发售以来，该主机的销售情况一直不够理想，至今为止在日本地区的总销量不超过 40 万台，而另一方面索尼的 PS2 则已经销售了超过 1000 万台。









硬 件

PS3可能搭载Linux

据一篇对CA（Computer Associates）推进开放程式码OS的Linux Technology Group.主任设计师Sam Greenblatt的专访中指出，SONY目前正与BMW就Linux的切换进行检讨中。目前在市面上已经有售在PS2上执行Linux的工具套组，而SONY之前也曾经发表以Linux执行的PS2在连上网路时能提高到何种程度的处理速度的实验。根据Sam Greenblatt对PS3的看法指出，在这款到2005年之后才会发表的次世代主机平台上，应该就会编入对应Linux介面才是。

由于PS3预定将会对应网路功能，因此在编入Linux之后，便可以一次执行处理复数的动作，在多人数使用情况下也可使用。而且如果搭载Linux介面的硬盘的话便可以进行游戏预约、网路下载等。而BMW也表示，目前正在检讨要在搭载745i的iDrive上使用Linux。除此之外，NEC与SONY在市面上也已推出以Linux为基础，面向一般消费者的录放影机。同时Motorola也正在讨论在手机上搭载Linux，同时IBM应该也在开发搭载Linux的手提电脑。因此，未来在PS3上或许有可能也会搭载Linux，玩家不妨拭目以待。

任天堂GBA SP欧洲大陆正式发售

继美国之后，任天堂GBA SP终于在欧洲大陆正式发售。为了替首发造势，任天堂在英国举办了大型派对，并吸引到了英国的大批名人。任天堂欧洲分公司还在同日举办了名为"Pockets"的展览会，在该展会上展出了大量有关"口袋型"产品的历史。除了GB系列之外，还有历史上相当有名的一些小器具和精致器械。

同其它地方一样，GBA SP在欧洲的发售同样引起了抢购热潮，在短短一周的时间内便已经达到20万台以上的贩售出货量，约为目前在库的50%左右。另外这款新型机在日本推出后也有3天累积约11万台的成绩，可见这款新型机受欢迎的成度。另外任天堂也表示，目前将把GBA SP的一年销售目标订为2000万台，而是否真能如任天堂所愿达到这个目标水准，则需看其后劲是否十足。

Nvidia将联手IBM共同生产高端显卡

据《华尔街日报》报道，IBM将与著名显卡大厂Nvidia达成一份协议以生产最新高端显卡。此次交易的金额将达数亿美金跨时数年。

IBM这匹IT业界巨鳄近来一直在为其它厂商生产芯片，除了正在为任天堂NGC生产芯片外。其与索尼也正通力合作研发PS3用超高端CELL处理器。而Nvidia作为全球最大的PC用显卡供应商也正在为微软的XBOX提供显卡芯片。

对于IBM来说，这项交易将是其几个月前在纽约新建制造厂的第三笔大生意。此前的两位客户就是Qualcomm和Xilinx的相关精密芯片制造业务。对Nvidia而言，与IBM的和约可谓相当及时。由于半导体业务需求的急剧反弹，Nvidia的几个生产工厂目前已经无法满足需求。

NGC在英大降价导致销量猛增

英国NGC销售商Argos由于NGC主机销售无力，因此宣布将NGC主机价格由原本公布的130英镑降为80英镑；而在宣布降价之后Argos的NGC主机销售马上一路长红，一般都有每天100台左右的销量，短短时间便已经累积到5000台的销售成绩。据Argos的Paul Geddes表示，这种销售成绩简直就是不可思议。至于Argos的销售是否会对其他零售商如之前宣布停售NGC主机的Dixons等造成影响，目前还不得而知。

PS3上市时间延至2006年

在不久前包括CNN Money等知名媒体在内的各国外传媒纷纷报道说，索尼的PS3将可能在年内上市。由于这一时间实在大大早于人们的预期，该消息一经传出立刻引起了全球玩家的广泛关注。索尼方面不得不在近日公开辟谣说，这一上市时间绝对不可能。对于次世代主机的上市时间最乐观的估计也要等到2004年末，然而目前看来似乎这一上市时间也将是一个梦想。据传，PS3、XBOX（有人戏称其为YBOX）以及NGC 2估计要等到2006年才能上市。

另外，早有迹象的PS2再次降价将可能在五月份正式开始。在去年有关PS2将再次降价的消息已经传得十分火热，并有一些较为确切的消息称PS2的新价格估计在149美元左右。然而现在一些发行商和市场分析家称，PS2的新价格应该在179美元左右（PS2在美国现价199美元）。不管新价格到底是多少，可以肯定的是PS2再次降价必将掀起又一轮的主机价格大战，不过受益的还将是玩家们。

PS3将应用容量5倍于DVD的"蓝光"技术

索尼电脑娱乐CEO、"PS之父"久多良木健，今日起除担任索尼集团行政代理总裁外，还将接受带领索尼集团最新的宽带网络公司。据索尼方面公布，这家宽带公司主要业务为新一代数码录像机。这种数码录像机将应用索尼最新的"蓝光"（Blue-Ray）光碟技术，使得视频录相拥有更高的容量和超高保真度。首部蓝光录像机将于本月发售。

业内人士认为，索尼新一代蓝光技术将会应用在新一代游戏主机PS3上。而索尼公司的宽带网络公司业务，也将与索尼目前正与IBM和东芝联手研发的CELL处理器密切相关。

从各方面消息看来，PS3所应用的各方面技术全部都是位于业界最前沿。除了突破传统的CELL处理器外，索尼的"蓝光"技术也意义重大。去年，索尼、飞利浦、日立制作所、三星、松下、先锋、夏普、法国汤姆森等日韩欧等企业组成9C联盟，发布了记录容量为现行DVD光盘5倍的"蓝色光盘"（BRD）规格。BRD可以在与CD和DVD光盘直径相同的12厘米光盘上记录最大容量为27GB的数据，为现有DVD的五倍。此举在当时掀起了轩然大波。虽然当时该技术主要用于录相规格，但用于次世代主机同样合适。据称不久后BRD技术的单面双层光碟将可达到40G的容量，不知道40GB容量的游戏会有怎样的表现呢？

新 作

PS2 《合金装备3》渐露庐山真面目

近日，日本"合金装备"的爱好者专门网站上，抢先公布了玩家期待已久的《合金装备3》的最新情报。本次游戏副标将是"FREE FROM THE REALITY"，小岛秀夫担任监督，舞台则是在一个虚拟空间。在现实与非现实交错的故事中，玩家必须设法夺取位于这个VR空间最深处名为"SURREAL"的Metal Gear。游戏中玩家将扮演Snake的养子，游戏主题也将继续延续前作，并再衍生出庞大的剧情。

PS2 名作"十二国记"游戏化

KONAMI宣布将把自1992年开始出版，以异世界为主题的壮阔幻想小



说《十二国记》于 PS2 上游戏化。并表示除了 PS2 版之外，也预定制作成如《和平的曙光》、《PostPet》之类只要用 PC 浏览器与 E-mail 便可以玩的网路 RPG 游戏，届时并将预定由 Asmik Ace Entertainment 提供这款游戏的网路服务。

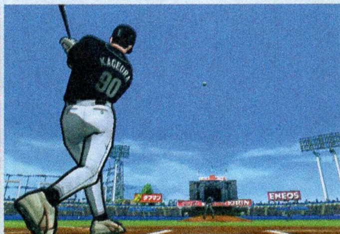
至于这款 PS2 版的《十二国记~红连之标 黄尘之路~》，目前预定为冒险 RPG，并以原作“月之影 影之海”为基础，描述主角与阳子一起迈向成王之路的故事。游戏预定今年夏天发售，大家如果有兴趣不妨先去看看漫画和卡通再来过过瘾吧。

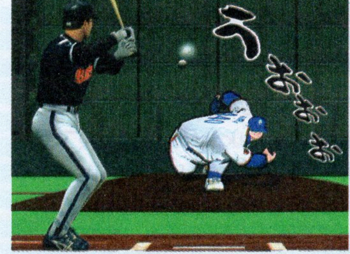
PS2 NGC 根据著名漫画改编的《激斗职棒》

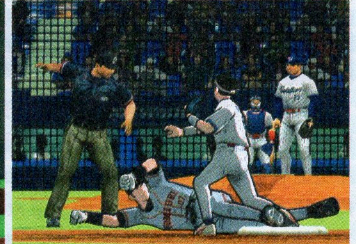


《激斗职棒（Professional Baseball Battle）》由 SEGA 旗下子公司 WOW Entertainment 开发制作，取材自日版职棒漫画巨匠水岛新司人气棒球漫画系列。预定 2003 年夏天推出的这款跨 PS2、NGC 平台游戏是以实际的职棒为舞台，因此也搭载了职棒 12 个球团的实名选手 2003 年最新资料，其中这些实名选手都是以真实的插画来表现。此外，游戏中收录了水岛新司所描绘的原作中的 12 款棒球漫画人物角色，其中包括“野球狂之诗”、“阿浦先生”、“大饭桶”等漫画中 30 名以上的角色参战，而且玩家还可以将这些水岛角色给拉进自己的球队，组成自己独有的梦幻球队。另外在游戏中，当然也将水岛漫画里的最大特徵——“秘技打法”也加入其中，像是殿马最强招式“白鸟之湖”以及岩鬼的“恶鬼打击”、水原勇气的“梦幻球”、里中的“天空指叉球”等等，各种玩家在漫画中最怀念熟悉的招式都将可以在游戏中完全获得重现，喜欢水岛新司 漫画的玩家届时可不要错过这款棒球大作。









PS2 《王国之心 2》制作计画正式公布

由 SQUARE 与迪斯尼共同合作推出的动作 RPG《王国之心》出货已达 300 万片以上，目前其续作已经在制作之中。SQUARE ENIX 的和田洋一社长正式公布了有关续作的计划，并表示希望能将这款游戏拉抬成为继“FF”、“DQ”之后该公司第三款人气台柱游戏。不过由于目前这款续作计划还有与迪斯尼交涉等问题尚待处理，因此估计该作将预定于明年 12 月推出。

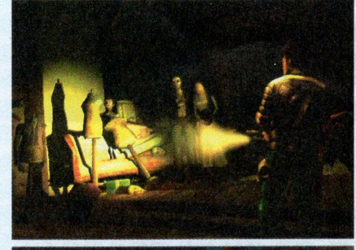
PS2 “狂野历险”系列将出新作

这款名为《狂野历险 4 tradition》预定 2003 年 5 月在 PS2 上发售，定价 6800 日圆。在本次《WA4》中主角共有 3 人，加入利用↑的 Zapping 系统，战斗时不用进行画面的切换。

关于作品进一步的资料，请大家注意本刊的后续报道！

PS2 《幽灵猎人》对抗各种妖魔鬼怪

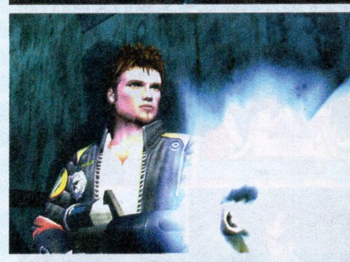
SCE 预定 2003 年 10 月 17 日在欧洲 PS2 上推出一款动作游戏《幽灵猎人 Ghost Hunter》。游戏中玩家将化身一名专门降服魔鬼的猎人，凭借特有的各种装备来对抗各式各样恐怖凶恶的鬼怪幽灵。游戏中不但全以 3D 表现，各种鬼怪的造型与 3D 引擎的绘图表现更是令人赞不绝口，相信届时一定会带给玩家非同一般的恐怖刺激。

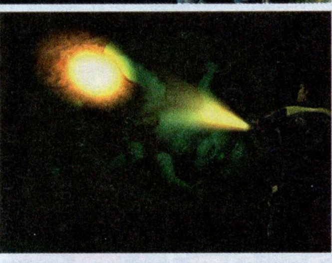








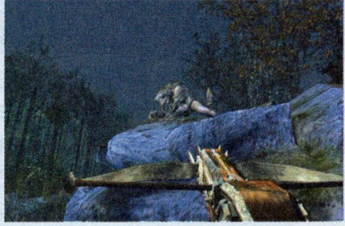






PS2 暗夜中的生死对决——《日影（Shadow of the Sun）》










HotHead Studios 预定推出的第一人称动作游戏《日影（Shadow of the Sun）》中，玩家将扮演一名猎魔人，并在幽暗的森林等各种环境中与每逢月圆之夜就会变身的凶残狼人展开激战。玩家可以使用各种传说中狼人所畏惧的武器，如银制品刀剑、十字弓等等来狙击猎杀这些怪物。游戏动作要求较高，大场面的混战中如果操作失误则很容易 GAME OVER。



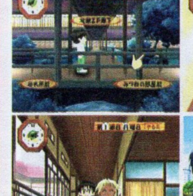
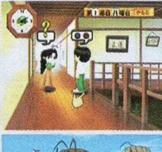

PS2 KONAMI《Z.O.E.2~阿努比斯》欧洲版强化再推出

据 KONAMI 表示，在日本美国已经发售的《Z.O.E.2~阿努比斯》，如今也宣布将于 9 月在欧洲发售推出。而且 KONAMI 还表示欧洲版《ZOE2》将会追加一些日版与美版所没有的新要素，其中包括新画面的追加，游戏主题曲的混音与开头动画的重新制作，3 个新关卡（其中 2 个为之前关卡的再强化）与《The train destruction event》、《The Mars melee event》、《The carrying up Ardjent event》等 3 个隐藏关卡随时都可以玩，还有难易度更高的《European Hard》、《European Extreme》两个模式等等，届时有兴趣的玩家不妨也来试试看强化改进后的《ZOE2》与之前有什么不同之处吧。

PS2 KONAMI《纯情房东俏房客》新作公布



KONAMI Computer Entertainment Japan（KCEJ）以人气漫画《纯情房东俏房客》为主题，预定 5 月发售、定价 4800 的体感冒险游戏《纯情房东俏房客豪华版~故事发生的瞬间》（暂称），故事依然围绕在如果下次考试还是没考上东大就要到巴黎的景太郎四周，并以玩家熟悉的日向庄为舞台。游戏中不但将日向庄重新再现，玩家在故事中不但可以用多边形造型的景太郎在宿舍中到处闲逛，各种丰富的动画画面更是让玩家爱不释手。另外玩家在与女孩们交谈时，还可用左右模拟摇杆来操作角色双手，带给玩家不一样的体感乐趣。





PS2 XBOX NGC 以破坏对手为乐趣的 BT 赛车游戏

Midway 正式发表将于今年秋天在 PS2、Xbox 与 NGC 上正式推出人气大作赛车游戏《Spyhunter》的最新续作《Spyhunter 2》。游戏中玩家除了竞速狂飙之外，还必须使用配置在车体上的武器攻击对手，并将路上的敌人路障给破坏，享受一般赛车竞速游戏所无法体验到的破坏乐趣。不知道这样的游戏是否还能称为 RAC 呢……也许叫 A·RAC 更合适吧……

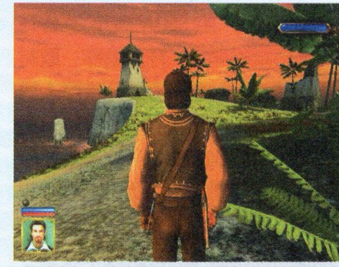
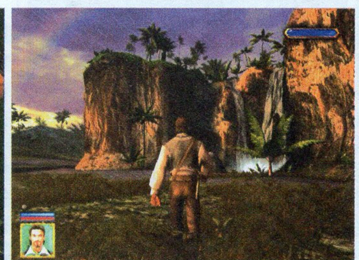
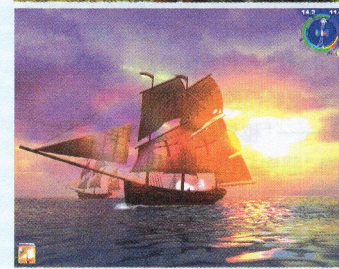
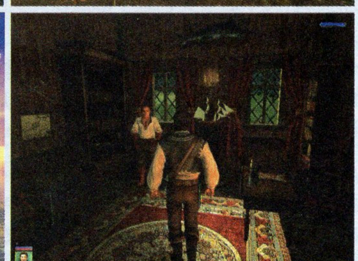
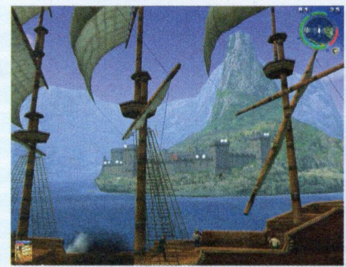



PS2 XBOX PC 未来票房大作游戏抢先登场

Disney Interactive 与 Bethesda Softworks 共同宣布，Bethesda Softworks 预定将以今年暑假推出的大片《神鬼奇航》为主题，将之改编制为游戏，并预定于今年 7 月在 Xbox 与 PC、PS2 等平台上推出。游戏版的名称为“Pirates of the Caribbean”，类型则是 RPG。

本作的电影版由好莱坞著名影星约翰尼·戴普（Johnny Depp）主演（代表作为“剪刀手爱德华”、“断头谷”等），讲述了一位侠盗从邪恶海贼手中救回小女儿，并及时阻止他企图藉由强大的巫术征服世界的惊险故事。

在游戏中，其它电影中的人气演员如奥兰多·布鲁姆（代表作为“指环王”，就是那个酷毙了的精灵弓箭手）等也都会登场，并将重现电影中令玩家印象深刻的精彩片段。


X-BOX LucasArts 正式公布“绝地武士”新作

《星球大战》中的绝地武士给所有看过该系列影片的人留下了深刻的印象，“绝地武士”也因而成为游戏的最佳素材。LucasArts 正式发表了预定《绝地武士 2（Jedi Knight II：Jedi Outcast）》的最新续作 FPS《Star Wars Jedi Knight：Jedi Academy》，游戏预定跨 Xbox 与 PC 平台，今年秋天推出。

在这款 FPS 游戏中，玩家必须逐步训练自己的绝地武士，同时透过种

族、性别、服装等内容的选择，让玩家可以自己打造出自己独创专属的绝地武士。另外除了人物之外，就连玩家的武器光剑也可以自己来设计，玩家可以在游戏中取得某些特定道具，并藉由这些道具来强化改造自己的武器。游戏中也准备了许多其它的武器让玩家使用，如光线来福枪、电磁枪等等。游戏还备有单人与多人等模式，让玩家不管是自己玩还是跟朋友一起玩，都能享受到游戏独特的乐趣。





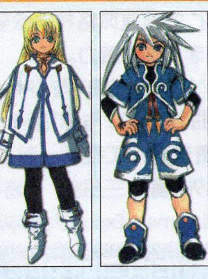





NGC NAMCO“传说”系列最新作公布



“传说”系列最新作预定 2003 年在 NGC 上推出，名称为“Tales of Symphonia”（简称“TOS”）。在这款游戏中，和之前系列的最大不同之处便在于地图的 3D 化。游戏中的街道或建筑、原野几乎都以 3D 形式表现，使游戏画面展现出前所未有的美感。至于游戏中的战斗，继承了历代玩家所熟悉的人气战斗方式，而且战斗中的画面也都以 3D 的方式加以强化。游戏中以自幼双亲皆亡的少年 Lloyd Earving、掌握世界再生关键的玛那血族神子 Colette Bluenell 以及比 Lloyd 小五岁的好朋友魔法师 Genius Sage 等三名主角为主。另外值得玩家高兴的一点，便是本次“TOS”是由担任之前系列人物设定的日本名漫画家藤岛康介负责，藤岛迷该为此而欢呼

了吧。

另外虽然这次的游戏故事设定还不明朗，大略是描述以拯救面临崩坏危机的世界西尔巴大陆为主的故事。

另外在游戏中有一点与之前“永恒传说”的设定相似，那就是游戏中的西尔巴大陆也有一块与之表里相对一体的世界提塞亚拉，同时两块大陆存在著一方繁荣时另一方便会衰退的相对关系，而这是否便是游戏中引发故事危机的起因。

另外 NAMCO 还新成立了一家分公司 Tales Studios，以全权负责未来“传说”系列游戏的开发制作。NAMCO 表示成立这样一家专门公司的理由就是，让创造的制作概念与该公司的经营方针、公司风格、开发相对应配合。也为了让制作的格调与 NAMCO 的一贯风格更加一致。这家新公司预定由原 NAMCO 的长井洁担任代表取缔役一职，至于取缔役则由 NAMCO 制作人吉积信与 Japan Telenet 的原第一开发部部长菊地荣二担任。Tales Studios 是 NAMCO 成立的第二家专门性分支机构，在此之前其也成立了 Monolith Software 负责 RPG 游戏的开发制作。

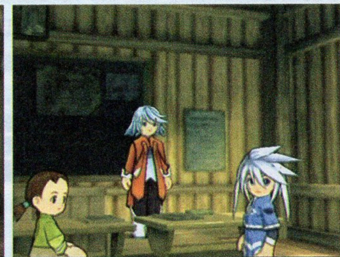












NGC 《超级猴子球 3》目前正在开发中

据报导，Amusement Vision 目前正在进行人气动作益智游戏 NGC 版《超级猴子球 3（Super Monkey Ball 3）》的游戏开发制作，而且在这款系列最新作中，玩家可以利用 C 钮来调整回转，或是在山壁行走时藉以调整走或跳的动作。另外，本作目前也预定将不会在 E3 展中展出，因此详细的情况如何，都必须等官方更进一步的消息。

NGC “指环王”第三部电影未上映游戏已开发

虽然目前 Electronic Arts 目前尚未正式公布，但据 IGN 公布的新闻指出，目前 EA 正在开发《魔戒三部曲》（Lord of the Rings：Return of the King）






的制作工作，同时这款"魔戒三部曲"的游戏风格将采取与前作相类似的玩法设定，让玩家再度体验"魔戒"的非凡魔幻魅力。

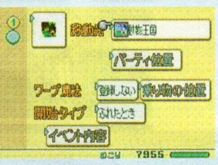
据消息指出，目前预定由开发"魔戒二部曲"与"Freekstyle"的Hypnos Entertainment开发制作"魔戒三部曲"的NGC与PC版本。另外据该公司开发者表示，目前他们也正在物色资深软件工程师一起参与PC与NGC版"魔戒三部曲"的游戏开发小组，另外"魔戒三部曲"也将在5月于Los Angeles所举办的E3（Electronics Entertainment Expo）大展中展出部分画面。

GBA 用GBA制作自己的RPG

Enterbrain宣布将在4月25日于GBA上推出人气系列"RPG工厂"系列的最新作"RPG工厂~GBA（RPG Tsukuru Advance）"，定价5800日圆。本作保留系列特有的要素，玩家可以在游戏中制作自己独创的2D RPG，其中包括事件、会话、迷宫与原野地图等等。另外本作在选单系统方面也加入类似GBA人气RPG《黄金太阳（Golden Sun）》的图示设定，每一种怪物也都有四种颜色供玩家区分。至于战斗中的魔法招式等设定也都非常丰富，届时玩家制作完成之后还可以让其他玩家来试玩，增加了游戏的趣味性。








GBA "大金刚"炙热6月玩转北美



任天堂宣布，将于6月9日在北美GBA上推出的人气游戏"大金刚"系列最新作"Donkey Kong Country"，在这次的GBA版中不但依然由玩家所熟悉的大金刚与迪迪一起参与演出，同时游戏中还加入了新的多人迷你游戏。而且虽然本作是动作游戏，但游戏进程中玩家可自由进行记录，这一设计使游戏更为自由与轻松。

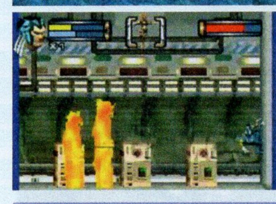


GBA 金刚狼在GBA上的复仇





XBOX和PS2的《X-MAN：金刚狼复仇》由于游戏品质相当之高，刚公布之时便引起了欧美玩家的普遍关注。不过这款GBA版的作品就相对受冷落了。事实上GBA版的该作游戏画面还是比较出色的，游戏中还有一些制作相当精美的过场场面以让玩家更好的体验游戏的故事。在游戏中金刚狼要在短短的48个小时之内找到解开身上X病毒的解毒剂。《金刚狼复仇》是以《X战警》中大受欢迎的金刚狼为主角，这款游戏原本只推出XBOX版本，后来追加推出PS2和NGC版本。游戏委托英国GenePool Software公司




开发，也把金刚狼那种狂傲不羁的帅气表露无疑。现在的GBA版本相信也不会让玩家们失望。

GBA 过去名作即将重新移植复活

之前曾以开发PS2《暴走公主》而闻名的名制作人树田省治在公司网站上公布了最新讯息，表示今年将把自己约十年前所制作的多款RPG大作移植推出，至于届时具体落实到哪一款作品，目前则尚未公布。

树田省治之前曾经制作多款人气大作游戏，其中包括FC的《桃太郎传说》；PCE的《天外魔境ZIRAIA》、《天外魔境II MARU》、《翡翠龙传说》、《空想科学世界》；SFC的《斗人魔境传IV~众神的礼物》等大作，如此看来或许之后玩家都有机会再度体验这些之前令人怀念的大作了。

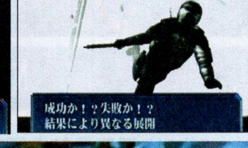
ARC 《CAPCOM vs.SNK:混沌》上演空前混战

Playmore曾经公布了最新的街机对战游戏《Capcom VS SNK:混沌》，游戏中除了草雉京、隆、不知火舞和春丽等人外，还将收录两位最新主角，包括"侍魂"中的地震和《街霸3~三度冲击》中的雨果。这也意味着Playmore已经开始在该系列中收录一些人气较低的角色，同时努力提高游戏本身的严密性和趣味性。Playmore表示，该作将秉承三大原则——简单（操作简单）、高速（游戏节奏快）以及深度（具有深度研究价值的游戏性）。游戏方式方面将有极大创新，不再是一般格斗游戏那样的连场对战，至于具体形式则尚未公布。

《CAPCOM VS SNK：混沌》将于今年夏季发售街机版，同时还会在三大家用平台上跨平台推出。

ARC 街机射击大作《VR战警3》新画面








使用XBOX互换机板Chihiro开发的《VR战警3》，在画面表现上比NAMCO的《化解危机3》高出一大截。该作在系统方面最大的进化就是加入了"能量槽"，可以使用暂缓时间的效果。游戏中类似《化解危机》那样的脚踏板，踩下的同时进入所谓"E.S MODE"（Exceeding Sense Mode），这时能量槽开始剧减，而在这段时间里所有的动作都将减速。玩家可以在这段时间里击落敌方子弹，画面效果也会出现《骇客帝国》般的360度旋转、慢动作等特效；另外游戏中使用的武器也改为可射击18发子弹的来复枪，而非以往的六发手枪；该作中还加入了时间变化效果，随着时间的流逝，游戏中

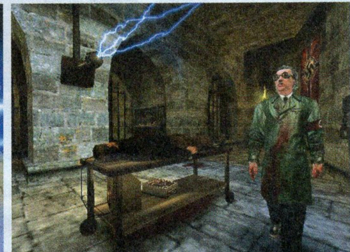
也会由白天变成晚上。

该作故事发生在前作的 5 年之后，游戏中的可选角色为 4 名，分别是 James Cools、Janet Marshal、Mike Hardy、Frank Kalanza。



PS2 XBOX “重返德军总部”Xbox、PS2 版画面

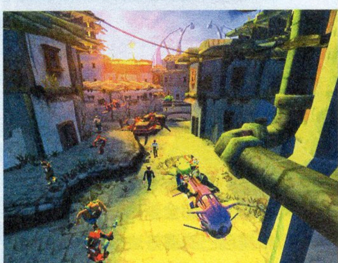
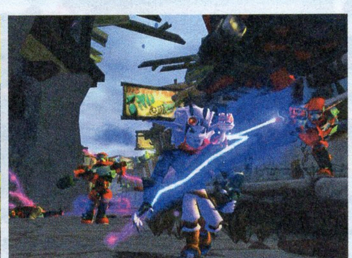
在 PC 上备受好评的第一人称动作射击跨平台游戏《重返德军总部（Return to Castle Wolfenstein）》预定 2003 年 5 月 6 日推出，平台横跨 Xbox 及 PS2。该作 PC 版的评价颇高，不少美国游戏网站都将其评为 2001 年度最佳 PC GAME 游戏。而这次移植到两大家用平台上，制作公司表示将彻底发挥《雷神之锤 III》强力 3D 引擎的效能，打造出不输 PC 版的游戏画面，让玩家在家用平台上也能享受到不输 PC 版的游戏乐趣。

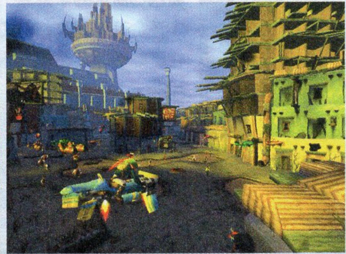





PS2 《旧世界的遗产 2》新画面欣赏

Naughty Dog 开发制作，预定 2003 年秋天在美国推出的《旧世界的遗产 2（Jak & Daxter 2）》中，不但在绘图方面更加成熟，就连关卡舞台也全部更新，同时追加了更多的武器类型，在动作与事件方面也有更加精彩的演出，带给玩家更胜一代的全新乐趣。



PS2 《GT 赛车 4》将加入“车辆破损”等要素

“GT 赛车”自 1997 年在 PS 推出以来，便引起玩家极大注目的赛车大作，如今其最新作《GT4》又有最新情报公布了。据游戏制作人山内一典在国外网站的一篇专访中指出，在这次《GT4》中，希望作出的最大改变便是加入“车辆破损”的新要素，玩家将不再像以前一样说赛车时撞到墙壁或其它车辆只是减速而已，而是车体会依照状况而产生破损的状况，至于详细的内容则还有待官方更进一步公布才能明了。

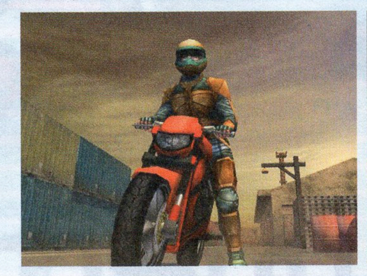
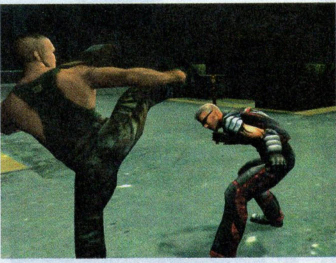
另外在这次《GT4》中，山内也表示预定将会加入之前构想的网络对战要素，同时并表示目前虽然同时还有好几款游戏在同步进行开发中，不过内容暂时都还不方便公开。另外目前《GT4》预定今年圣诞推出，而在 E3 展中应该还会有更多的新情报公布才是。

PS2 《生化危机网络版》最新情报

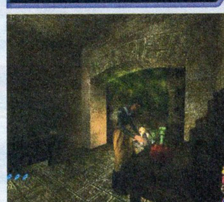
CAPCOM 预定在 PS2 上推出的网路大作《生化危机网络版》，如今又有最新讯息公布。据称，这一次游戏中的僵尸会一直追著玩家，就算躲到其它房间，它们也会把门打坏继续追杀；那些没有钥匙又被锁起来的门可以用枪打它打坏通过（调查被破坏的门即可　解）；游戏中也有擅长开门的人（盗贼？）；有必须好几个人共同协力合作才能打开的门，以及需要集体解决的陷阱；会有交通工具登场，至于是不是能搭乘则还不明；可任意去帮助 NPC 角色，例如将人扛在肩膀上等等。

PS2 《Axle Rage》暴力再现

Akella 宣布预定跨 PS2 及 PC 等平台推出的第三人称 3D 动作游戏《Axle Rage》，这款游戏感觉上有点类似《侠盗猎车手 3》跟《Road Rash》的混合。游戏中玩家可以骑摩托车到处横行，并手持铁棒等武器追打对手，或以华丽的拳脚动作进行攻击躲避，内容要素可说是非常丰富。

X-BOX “地城英雄志”画面效果不输 PC 版





由 Dream Catcher Games 预定 2003 冬天推出的 Xbox 版 RPG 巨作《地城英雄志（Arx Fatalis）》，风格性质类似《地下创世纪》。游戏最大的特色便是庞大无比却又精细到吓人的地下城架构，而更特别的是游戏中的地城不只是巨大而已，更是层层相通。从最上层的人类国度，一直到深处的食人魔峡谷以及底部由毁灭之王和其爪牙所统治的地狱之境，都有错综复杂的地底网络相连，一路上更不乏有许多邪恶生物和致命陷阱考验玩家的能力和毅力。虽然目前 Xbox 版还未公布将会有哪些改变或新增要素，不过相信以故事原本的游戏性再加上 Xbox 主机的强大功能，不会逊于 PC 版的表现。

绝对包围 .hack 4



OVA&GAME 最终的两个结局!!

相信对于这个系列的游戏所有喜爱它的玩家一定会无比兴奋，现在它的最新作品又将火速登场，再一次带给我们新的体验，并且这次 OVA 版和 GAME 版都要迎来最终的结局，不知道它将以什么样的结局来完结这部经典的故事呢？但可以保证的是一定会超出我们的想象。下面我们就将这部经典游戏的完结篇进行一次介绍吧。



游戏的最新情报展现!!

这次的新一作游戏会和前几部作品一样，可以读取上一部作品的记录，并延续这个记录中的所有内容。而且在 4 的游戏中系统的选项也会又相应的改变，你可以通过游戏中的 BBS 得到情报，

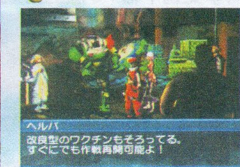




PS2	发售日:2003 年 4 月	厂商:BANDAI
	类型:A·RPG	媒体:DVD-ROM

随后进行探索战斗，当你证实了这个情报的真实性就会又一个新的路线开通，整个游戏共分为 4 个种类的舞台进行探索行动。

可以使用最高级别的攻击技!!



在这次的游戏中将有更为高级别的魔法与物理攻击加入，当你使用这些强力的攻击时会有极大的快乐感，并且当你在战斗中配合战略战术使用，可以达到更好的攻击效果。



WRC EXTREME II

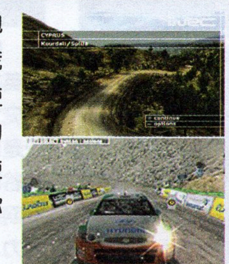


这款游戏的前一部作品相信已经令所有赛车游戏迷们体验了一次紧张刺激的时速之旅。这次将要推出的最新的后续作品中，加入了很多新的要素，当玩家驾驶性能卓越的赛车在这个世界中驰骋时，一定会被这里精彩的设定所吸引。

PS2	发售日:2003 年 4 月	厂商:SPIKE
	类型:RAG	媒体:DVD-ROM

精彩的越野赛车，车辆追逐时的快感与争夺每一秒的喜悦!!

赛车游戏的舞台将设定在这个地球上最充满魅力的 14 条跑道上。在这里除了有危险的坡道、崎岖的道路外，你还可以看到荒芜的土地、幽深的密林、零散的小镇和漆黑的山道。这一切都会使你的旅途充满惊险刺激。而它的出色之处还不光如此，游戏在一切效果上都做到了临近逼真，飞起的烟尘及各种效果的混合，甚至使你忘记是在游戏中驰骋。向着这 14 个不同的舞台发起挑战吧，你的世界越野冠军的历程已经慢慢拉开帷幕。



游戏中为你提供拥有不同性能的 8 部全新赛车，并且有 3 个难易度阶段供你选择，你可以根据自己的喜好进行选择，驾驶着自己所选的车辆你一定会更加顺利的取得最终的冠军。游戏中还会有修理改装模式，你可以对你的爱车进行适当的改动，使它更能适应所有艰难环境。

Ancient Ys Vanished

Ys I·II ~ETERNAL STORY~

阿多鲁·克里斯汀 达鲁克·非克特 多吉 洁巴·托巴 斯拉夫 莉莉雅 萨拉·特巴 鲁塔·古恩玛 克班

艾斯特里亚岛，以银矿采掘而文明于世界，然而人类从矿山疯狂采掘出大量银矿的同时，魔物也由矿山出现并充斥了这个岛屿，形成了[岚之结界]。之后的半年，艾斯特里亚岛一直与外界隔绝，旅行的人们则称艾斯特里亚为[被诅咒的国土]……

不断旅行中的阿多鲁听到关于[岚之结界]事情的时候，已经是离家1年半的冒险者了，好奇心促使他来到了艾斯特里亚岛附近的港口，并从船员处得知“所有靠近[岚之结界]的人全部变成了海藻屑……”等等传闻。当他最终踏上去往艾斯特里亚岛的船只后，真正值得纪念的冒险也随之开始……

我国玩家对《伊苏》系列可以说有着特别的感情，而且电脑的汉化版也曾经正式发行过，不知道本次在PS2上会有怎样的表现，尽请期待。

伊苏 1&2

PS2	发售日：2003年4月	厂商：BANDAI
	A·RPG	媒体：DVD-ROM



PS2	发售日：2003年4月	类型：S·RPG
	厂商：IDEA FACTORY	媒体：DVD-ROM

混沌时代3
——时间的封印

在这个充满战乱的世界中，处在封神大陆西南位置的孤岛上一个小国，新一代王位统治者诞生了，他的名字叫作“阿鲁布卢多”，他是拉德阿王国第7代王位继承人。在王都的城堡中正在举行盛大的王冠加冕仪式，这是旧国王悲伤的时候，而新国王欢喜的时候，但是王冠加冕仪式最终宣告终结，因为从大陆上吹来了战乱的风……

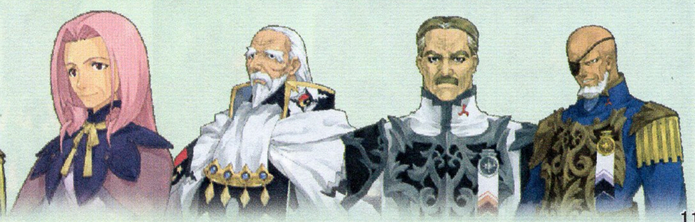
访问新大陆中的战乱世界

以大陆统一为目的的经典SLG游戏“混沌时代”又将有一部新作品登上战争大陆的舞台，那就是这次将要向大家介绍的“混沌时代3—时间的封印”。由于这款游戏即将在PS2主机上发售，所以在这里我们先进入游戏，对他有一个初步的了解，这样会令所有喜爱这类游戏的玩家有一些简单的认识，下面就对游戏中的主线进行一次介绍。



在大陆上的教会国向身为小国的拉德阿伸出了邪恶的手，大陆已经向这里进军，世界各地都为了推翻教会国的统治而起义，一处有了起义的火种，另一处新火马上就会燃起，随后变成火焰覆盖整个大陆，而主人公们也在守侯自己的国家。随后，为了整个世界的秩序奔赴战场。

这款游戏从上一部作品就已经将这两种游戏类型相结合，其中的魅力只有当你身临其境才能充分体会到，而这种设计本身就给游戏玩家一种极其亲切的感觉。要想知道其中的真正感觉就要亲自去体会了，到时希望你们能找到它带给自己的最大感受。



相信大家对于经典的动作冒险类游戏《鬼武者》这个作品系列一定非常熟悉了。这款游戏向所有喜爱动作冒险游戏的玩家们提供了极为精彩的享受空间，可以说这款游戏的推出，使这一动作冒险类游戏再次登上一个游戏的高峰，具有较高的游戏性。在游戏故事中你将扮演的是一名日本战国时代的英勇武士，在这个战乱的时代中，为正义而战。



PS2	发售日:2004年3月	厂商:CAPCOM
	类型:AVG	媒体:DVD-ROM



STORY

日本战场时间1582年，也就是日本战国时期的天正十年，在燃烧的本能寺中那个男人在英勇的战斗着。他就是"鬼武者"明智左马介。

他所面对的敌人是"幻魔"……不，是怀着极大野心的织田信长。现在的左马介向着信长奔去，迎接最后的决战。

巴黎战场时间2004年，安静平稳的街道中，受到了突如其来的幻魔攻击，这里的街道顿时变成了地狱一般，每次在幻魔手中都会有无数的人民和战士被杀害……但是在这个地狱中，出现了一位与幻魔战斗的男人。

他的名字就叫夏克·布莱恩。

这两位男士们，将会有怎样的命运在等待着他们。这个故事就会对这个问题有一个最终的答案。操纵着两位主人公在这宽广的故事场景中进行着激烈的战斗，不知道要到何时才能将这场噩梦结束……

"鬼武者"第一部作品的主人公，明智光秀的外甥。织田信长将灵魂出卖给幻魔后，他取得"鬼武者"的称号向着邪恶的势力发起挑战。明智讨伐幻魔一族的最终头领成功后，虽然整体幻魔在急速的衰减着，但是残余力量也在继续进行着破坏，为了彻底消灭这些残党，所以他在这个地方继续战斗着。随后他将迎来最大的敌人织田信长，并向他发起最后的决战。

人物介绍

明智左马介

夏克·布莱恩

本次新登场的主人公之一，同样是身为人类的鬼武者。此人是法国陆军的一名军人。突如其来事件的发生，那就是现代的法国城市中出现了幻魔，所以他被卷入了这场战斗中。所使用的武器就是现代兵器"枪械"。

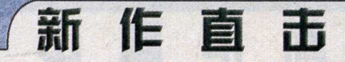
精彩游戏造就成功未来！

这次游戏的主战场将发生在2004年受到幻魔袭击的巴黎，而让·雷诺出演的新一代的鬼武者"夏克·布莱恩"将和明智左马介一起完成讨伐幻魔的艰难任务。在"3"的游戏里，你所面对的敌人BOSS仍是幻魔织田信长，由于是最终强敌所以要多加注意。在游戏中两位主角英雄的系统不但加长了，而且游戏的深度也有所加深，相应两位人物还制作了两套不同的游戏动作系统，夏克·布莱恩使用的武器是枪，明智左马介使用的是剑，所以要对应人物进行合理操作。

这次游戏最大改动就是首次使用全3D制作背景，凡是感受过以前两作的精美背景的，都会看出前两部作品是2D背景，相信经过这次改进，一定会令游戏更加赏心悦目。



鬼武者3的两位主角站在日本和巴黎的舞台上，金城武与让·雷诺的竞争演出！



在这次"鬼武者3"的发布会上，还有另一款鬼武者系列游戏公布发表，那就是采取多人对战模式的"鬼武者—无赖传"。比起这一系列的前两部作品这款游戏更注重打斗性，并且在游戏中会有前两部中出现的所有主要人物，现在你就可以看到左马介与与十兵卫的正面对决了。令人吃惊的不光如此，如果你厌倦扮演正面角色，还可以亲自操纵反面人物进行游戏，不过操纵邪恶的幻魔，的确有点新鲜感觉。接下来我们就进入游戏的世界中更加详细的了解它吧。



PS2	发售日:2003年11月	厂商:CAPCOM
	类型:FTG	媒体:DVD-ROM







将"鬼武者"和"鬼武者2"中的人物集合到一起进行一次格斗对战，这样使左马介和十兵卫的梦幻对决成为现实，在单独享受这两款游戏时，很多玩家会跳出一个非常有趣的想法，这两位剑术一流的斩魔"鬼武者"都拥有自己独特的一面，但是要评论两个人谁最厉害，相信还没人能准确的说出来，为了完成这个众多游戏玩家的心愿，同时也为了能使这一系列游戏的类型更加宽广所以公司进行了全人物对战的开发，至此我们才能见到一款如此的激烈战斗模式，两位拥有"鬼武者"称号的主人公之间的梦幻对决最大的特征就是一定会是二人战斗时的爽快感。相信两人的操作手感也会令游戏玩家体验到豪爽的武士风范。







这次的对战游戏最多可进行4人同时战斗，这就使游戏在娱乐性上大副增长。你可以选择2对2，也可进行1对3的战斗。





"鬼武者"前两部中人物登场，选择范围扩大!

在游戏中除了两位大家最熟悉的主人公外，所有曾经在游戏中出现过的重要角色都会登场，就连身处反面的"幻魔"也有参加。并且在每个人的性格刻画中都有其独特的一面，当战斗时便会尽展现。华丽的奥义发动和在画面内激烈的移动，都使游戏的娱乐观赏性有所提高。白热化的战斗已经开始，但是最强的武者会时谁呢？

NEW GAME

TV&PC

TALES OF PHANTASIA 幻想传说

GBA	发售日:未定	厂商:NAMCO
	类型:RPG	媒体:卡带





"传说"系列对国内玩家来说并不陌生，而由藤岛先生做角色设定的这款《幻想传说》系列一作更是脍炙人口，作为"传说系列"的第一作，在SFC上于1994年初次登场以来，又于PS上重新制作，可见其巨大的游戏魅力。今次NAMCO将再次将《幻想传说》移植到GBA上来。虽然对于这个游戏的情节、系统或是画面我们已经熟悉得不能在熟悉，但其实该游戏的买点早已经转移到了做人物设定的藤岛先生身上来。在这个由很多名画家为藤岛先生代笔的时代，能够使用操纵真正出自老师笔下的人物简直就是一种莫大的享受……

虽然本次被移植到掌机上来，但是并没有削弱任何游戏原有的优秀系统，比如战斗中角色的喊杀声，使用必杀技能或是咏唱魔法时的咒文的声音都被保留了下来，以下是PS版本时，该游戏强大的声优阵容：

克里斯·阿鲁拜因——草尾　毅

明特·阿多奈特——岩男润子

库拉斯·F·雷斯塔——井上　和彦

阿切·库莱因——かない　みか

切斯塔·巴库莱伊特——伊藤　健太郎

相信不久以后我们将再次在GBA上欣赏到他们出色的演出！再配合以"传说系列"特有的[linear motion battle](直线运动战斗)系统，会将玩家立刻带入激烈的战斗中。

洛克人 zero2

GBA	发售日:2003年5月	厂商:CAPCOM
	类型:ACT	媒体:卡带

STORY

为了拯救被复制X控制的奈欧·阿鲁卡迪亚市，女科学者夕爱尔和她的反抗组织寻找到了传说中的英雄——zero，并将他复活。虽然长期的机能停止状态已经让zero经失去了全部的记忆，但是仍旧残留了一点关于曾经一起并肩战斗的X的信息，为了弄清整个事情的真相，zero也成为了反抗组织的一员。战斗最终，复制X最后启动了自暴系统，将整个奈欧·阿鲁卡迪亚连同自己残破的身体一起变成了废墟，而当时能够逃出的也只有zero、夕爱尔和部分反抗组织的成员而已，之后一年，正是新基地建立的重要过程，身份不明的敌人再次出现，为了引开敌人的攻击，zero不得不再次与夕爱尔分别……



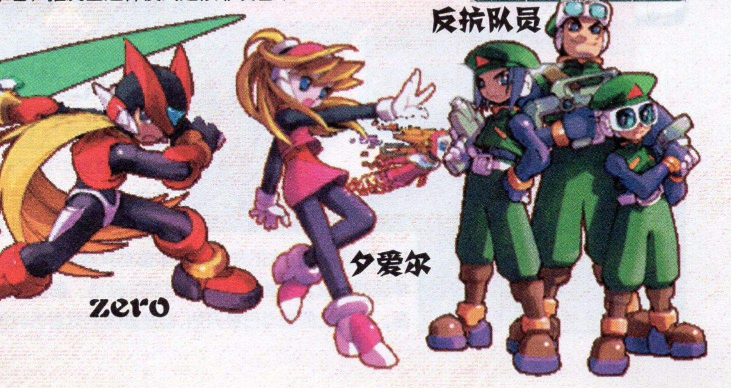
本游戏的主人公，是被夕爱尔发现的，沉睡了100年左右的英雄骑士，在《ROCKMAN ZERO》中最后才找回了自己失去的记忆。

新战斗系统——模式变换

虽然目前官方还没有公布展开模式变换的条件，但是已经能够确定，在战斗中，zero能够像爆发着在能力那样进行攻击，能力的表现方式则是依靠颜色的变化，从一下的装备画面来看，推测出这种模式是依靠装备不同道具而出现的。如果在加以道具组合的模式……zero的潜在能力还是个未知数。



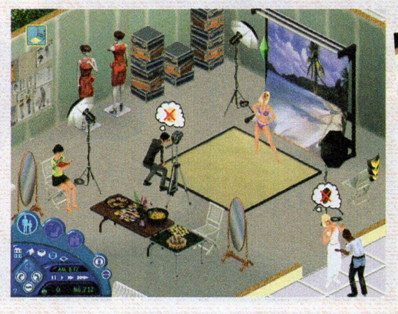
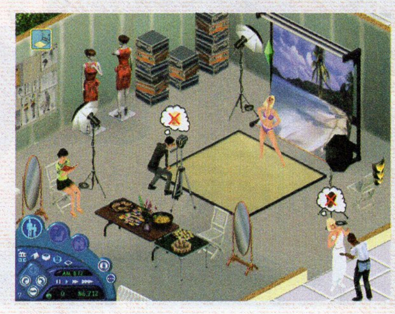
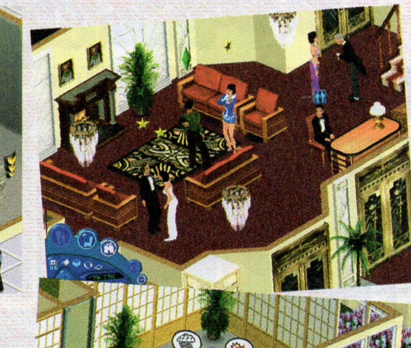




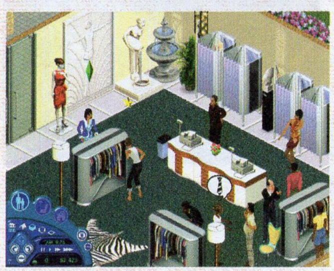


PS2	发售日:2003年5月	类型:SLG
	厂商:ELECTRONIC ARTC	媒体:CD-ROM

曾在欧美等国受到众多电脑游戏爱好者欢迎的模拟真实生活的经典游戏“模拟人生”本次将要在日本登陆，并且这次的游戏在画面和场景中都有所改进和追加，而语言的显示方法则采取日文显示，这对于习惯日本游戏的朋友来说是一个不错的消息。下面我们就进入这个模拟的世界中，亲自体验一次虚拟的现实生活游戏，相信通过娱乐这款游戏，所有游戏者都会对于真正的生活有一个简单并快乐的认识。

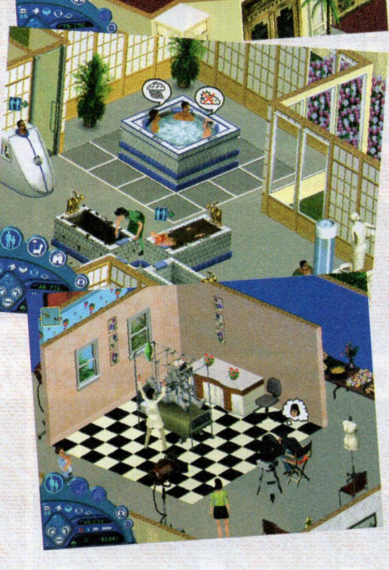
为达成目标而自由生活着，你将会怎样去做呢？



在这次PS2版的故事中，会对游戏有一个非常大的改进，包括人物的外型表现、游戏场景、房屋的样式和各种家具设备的追加都很接近这个现代社会，你在商店所有能看到的商品，在这个游戏中都能见到，只有你能有足够的金钱就可以住进犹如皇宫般的住宅中，如过你是一位喜爱自己设计房间的玩家，那就要选择一块属于自己的天地，开始按照自己的意愿建设住房，相信这对你的空间感和房屋合理布局会有一个良好的培养。并且，当你自己亲手建造完成的作品展现在你面前时，你会何等的兴奋呢。

除了你能自己建造住房外还可以根据自己的喜好组成一个家庭，当然里面的成员会由你亲自创造，你可以将自己和最要好的朋友设定在内，这样你们就可以在这个虚拟的世界中自由的生活了。

另外，在这次开发的游戏系统中也做了一个很大的改动，那就是支持双人游戏模式，其中包括双人合作与对战。合作模式中，两个人可以操纵固定的人物进行协作来共同度过生活。而在对战中，两人需要完成各种任务，从而使游戏更加丰富多采。



凌波育成计划—明日香补完计划



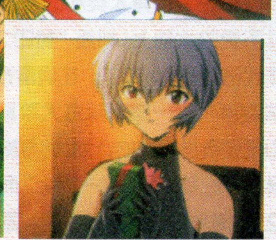
PS2	发售日:2003年5月	类型:养成
	厂商:ELECTRONIC ARTC	媒体:CD-ROM

綾波育成 新世紀 アスカ補完 エヴァンゲリオン 計画(仮) NEON GENESIS EVANGELION

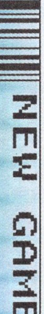


对于这一系列游戏的初次接触相信资格老的朋友都应该是从95年10月—96年3月的动画“新世纪E-VA”开始的，而在其中最受到大家欢迎的就应该算是很少笑容的凌波丽了，虽然她没有可爱的性格，也没有突出表现自己的美丽，但是他在所有人心中拥有不可替代的地位。游戏厂商正抓住了这一点，所以开发了由凌波为主要角色的育成游戏，在游戏中你将根据自己的喜好来任意培养属于你自己的凌波，当这款游戏一经推出，立刻受到了所有凌波动画迷和育成游戏迷们的钟爱。这款游戏已经在PC和DC主机上进行了移植发售，其凡响可想而知，这次游戏厂商还将在新机种PS2上再次发布这款游戏，并且加入了很多精彩有趣的新要素，下面就要再次走入这个故事中，请慢慢欣赏吧。

当你进入游戏后，你所面对的将是一个一切能力都处于原始最小限度的凌波丽，而你将要扮演她的“保护监督主任”和教育工作者，直接控制她的一切生活，帮助她顺利的成长。这就是“凌部育成计划”中你所要完成的主要任务概括内容。这次阿斯卡的育成任务你会怎样去完成呢？

恶魔城之晓月圆舞曲

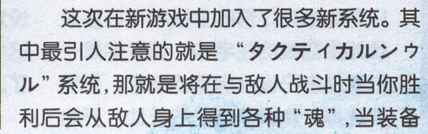




GBA	发售日:2003年5月	厂商:KONAMI
	类型:ACT	媒体:卡带

"恶魔城"这一系列游戏相信在游戏界是无人不知的,从最早的FC主机到次时代SS、PS甚至到掌机GBA,都是可以称为绝对经典的作品。现在KONAMI又再次将崭新的游戏送到我们面前,本轮我们将带您提前走进这个"吸血鬼"的世界中,亲身体会它的恐怖。而这次故事的主人公将被设定为日本一个高校中的学生,难道他也同样受到了吸血鬼的洗礼,所以继承了他们的血!?要想知道真相就要自己亲自去了解,现在就走吧。





恶魔城中新的故事就要开始了!

故事发生在2035年的日本。这日,人们依然象往日一样在忙碌着,而这里就有与日本神话关系最大的白马神社,在神社里就居住着白马弥那,而故事就在这两个人身边发生。

战斗时攻击敌人便可以得到"魂"!!这个重要的道具会令你轻松对付敌人!!

这次在新游戏中加入了很多新系统。其中最引人注意的就是"タクティカルソウル"系统,那就是将在与敌人战斗时当你胜利后会从敌人身上得到各种"魂",当装备在主角身上,就会发生相应的效果,或拥有其他能力。在游戏里魂的数量可达到100种以上,都拥有不同的能力,相信正确的装备着它们一定会使战斗轻松自如,以后就要靠自己将故事向前发展了。









火焰之文章—烈火之剑



GBA	发售日:2003年4月	厂商:任天堂
	类型:冒险RPG	媒体:卡带

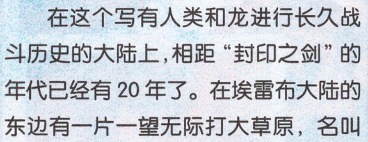
火焰之文章的最新作品即将正式与大家见面。本次这款RPG的金字塔将如何发展呢。让我们尽情欢迎勇者的归来吧。这一系列从未让我们失望过,相信这次也一定会带着最强的阵容来完成正义的使命。

人气极高的游戏最新作品发售决定!



在这次的新作中加入了许多新的人物和要素,组成了这个崭新的RPG故事。在游戏中你将开动你的脑筋,除了要进行战斗外还有要增加你的魅力来和你的异性同伴培养感情。这次是这个系列作品的第7作,相比去年发售的"封印之剑",这次的画面已经更加完善,并且对于初玩者还可以进行难易度调整,这使游戏更加容易被所有游戏玩家接受。

故事简介





在这个写有人类和龙进行长久战斗历史的大陆上,相距"封印之剑"的年代已经有20年了。在埃雷布大陆的东边有一片一望无际打大草原,名叫"撒卡草原"。一位少女拯救了晕倒在草原的一名旅客,这位穿着游牧部族服的少女叫作琳。由于无意听到山贼要袭击村庄的计划,她与旅客协力大破山贼。最后他们决定一起旅行,少女的目的就是实现她修行的梦想。琳的目标是成为"第一剑士"而旅客的目的则是成为"第一军师"。在途经大都市布鲁佳尔时,琳被卷入了权利之争,原来她竟然就是邻国利基亚贵族的继承人。于是琳每一天总是被一些暗杀者以及神秘骑士所骚扰。旅客决定用自己所学到的战术帮助她,他要把琳送到她祖父的住所。而琳与旅客的冒险也就此拉开了帷幕……

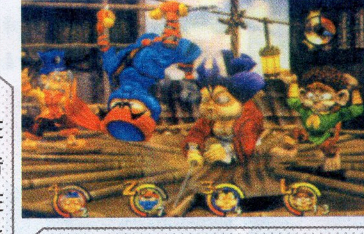


功夫大乱斗

PS2 | 发售日：2003年5月 | 厂商：MICROSOFT | 类型：FTG | 媒体：DVD-ROM

经典的电影造就了这大乱斗游戏！

电影“赤裸的拿枪男人”这部片子中那个令人难忘角色的出色表演，是带给人们最深刻印象的。现在这名主演大哥要走进新游戏“KONG FU PANIC”的配音棚，为这次游戏中的主人公担任配音工作，一向出现在镜头前利用外表形象来展现他自己的一切，现在只能通过声音来体现自己的魅力了。不知道这次他挑战声优这个工作是否能顺利并且成功的完成呢？



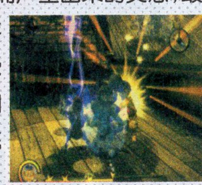




游戏中的攻击丰富多彩，并且花样叠出，既可以使用道具也可将同伴当做武器投出，真是可趣横生。

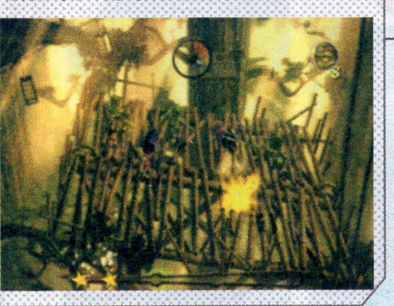


仿佛名作电影的场景使游戏更加生动，游戏的场景有很多是借鉴了著名电影而产生出来的灵感，最终创造出来了这部精彩的游戏给你带来极大的乐趣，有恐龙出没的现代森林、阴暗的洞穴、神秘的大型游船、还有充满水的世界，个个精彩万分。



这款游戏的舞台极为特殊，相信凡是喜爱看电影的朋友一定会看到非常熟悉场景，那是因为这个游戏在制作的时候，所有场景舞台都采取的是著名电影中的部分景物，并且进行了相应的卡通效果处理，使游戏在运行中，你会更加喜爱所有背景的展现效果。此外，这作梦幻的大乱斗对战中的所有人物都拥有极为丰富的必杀技和攻击的话语，使得游戏更加活跃。游戏中会有很多种战斗模式，即可以单人过关也可以多人对战，都是充满乐趣的，你可以自己进行选择。在单人模式中，当你击倒敌人后就会在画面下方积攒一个小星星，当攒到3个时就可以对新的一关进行挑战，而如果你积攒到4颗星以上，就会出现隐藏的要素，要想知道是什么就自己去攒来看看吧。





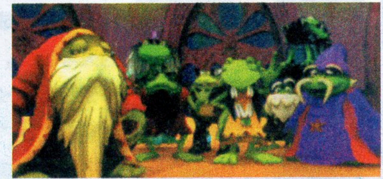


佛罗格—魔法国大冒险

PS2 NGC/GBA | 发售日：2003年6月 | 厂商：KONAMI | 类型：冒险RPG | 媒体：DVD-ROM/8厘米专用光盘/卡带

简捷的操作方法和轻松的游戏内容造就了令人快乐的游戏。这就是“フロッガー”将要带给我们的感受。并且这款游戏将同时在三种主机上同时发售，这就使更多的游戏玩家可以享受这种令人快乐的旅程。

这次的版本在操作上内容上与前作基本相同，只是在游戏细节上又所追加和改变，比如故事中对于敌人攻击时的躲避，就有所进化。这次佛罗格的冒险旅程总共28天，这短短的旅程中会有很多朋友给予你帮助，你会经历一个奇妙而且惊险的快乐之旅。







旧作重游，翻新又变经典作品！

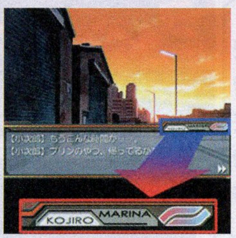
如果你是一名游戏年龄极其资深并且接触过很多早期游戏的话，那你也许会记得在早期8位游戏主机上的一款轻松动作游戏“青蛙佛罗格”，在当时那个时代中，这款游戏的登场无疑是在游戏不多的时代填充了极为新鲜的血液，虽然现在看来当时的游戏技术和画面素质以及音效是如此的无法接受，但是不可否认的是它的确是带给我们一个时代的乐趣，其受欢迎程度不亚于现在的任何一个大作。本次KONAMI公司将其重新制作，推出崭新的第二版本，相信会令所有老玩家兴奋不已。

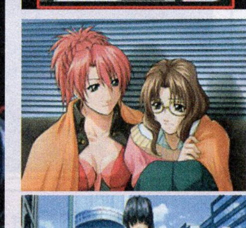




PS2	发售日:2003年6月	厂商:CS WARE
	类型:AVG	媒体:DVD-ROM

充满神奇魅力的侦探游戏,是受到很多游戏玩家喜爱的游戏类型。而在这个类型中拥有很大知名度的就要算是"天城小次郎"主演的"EVE"了。这部游戏最大的魅力就该算是两位主人公遇到的离奇案件,随后你将四处寻找隐藏在事件背后的一点线索,随着这一点线索向着真正的答案前进,最终将所有事件的真相展现在大家面前,这就是身为一名侦探所要作的。本次,这名优秀的侦探又将投入一桩更为神秘惊险的离奇案件中。而游戏中的这两位主角也会有更出色的表现,请各位游戏观众拭目以待吧。







天城小次郎:此人是桂木侦探事务所的名侦探,因解决了多起困难的案件所以出名。但是由于事务所的所长桂木源三郎去追捕疑犯,所以将事务所解散。而现在的小次郎在码头的仓库中经营着一家自己的侦探事务所,并得到柴田茜事务所的帮忙,从此茜和小次郎就保持着这种依赖的关系。不久一名中国实业家要请他们帮助他寻找一幅绘画,并且会付出很高的报酬,与此同时他的恋人桂木弥生也受到了寻找这幅绘画的任务,小次郎抱着极为复杂的心情开展了调查活动,但是一件意想不到的事件正向他们靠近。





推理断案游戏的名作即将在这里二度复活!

这一系列游戏经过广大玩家深入的了解后,已经博得了很高的好评,无论是在游戏的内容上还是人物刻画与场景画面上在当时都可算上是极为出色。自从97年正式在世嘉主机"土星"上正式发售后,已经被移植在其他多种主机上,受到的凡响也是非常之好。由于第一作的成功,随后的制作工作再次加紧,不久第二作登场。

本次的作品可以说是只是前作的一个复克版本,而游戏中主要出场的人物也不会改变,只是在画面上有了一个大的飞跃,毕竟登陆的主机平台不同,所以游戏整体质量也会相应提高,并且通过长时间的翻新制作,在故事中添加了许多新的要素,这使游戏在运行起来俨然是一种新的理念。但是在游戏中那些追查案件的特征还会依然不变,只要是曾经与小次郎一同经历过前作的话就一定会对里面的线索非常清楚,相信这对你进行本次冒险会有很大帮助。这次你还是要通过主人公的视点来进行游戏的进度,在你面前将会出现很多难题和转移你视线的事件,你一定要克服困难,找到事件背后的真相。而且广大的民众在为看着你将这个案件如何侦破呢。



法条まりな:她是日本谍报机关、内阁情报调查室的重要人员。拥有冷静的头脑和卓越的思考能力,此外她的身体能力也非常优秀,利用这些使她完成了无数艰难的任务,并且任务的达成率高达99%,是在整个调查机关中首屈一指的天才少女。由于她出色的表现,能难倒她的案件也逐渐减少,所以在一年前将她掉到美国进行工作,但是最近内阁调查室的上司"甲野三郎"突然将她叫回本国,不久她就回到日本。这次接受的任务是保护来自"爱尔逖亚"国驻日大使御堂之女"御堂真弥子"。爱尔逖亚国的政局非常混乱,而对于这一点真弥子感到非常不安,这就是一个悲剧的开始……







Yumeria

PS2 发售日:2003年4月 厂商:NAMCO
类型:养成 媒体:DVD-ROM



NAMCO公司最新制作的一款恋爱作品就是“ゆめりあ”。这款游戏最大的特点就是所有登场人物都被赋予了3D化的外表。这是恋爱游戏又一项创新,相信在故事进行的时候一定会带给人们不同的感觉。游戏中主人公将与往来梦幻世界和现实世界的5位女孩开展爱情的培养故事。当你身处在游戏中时一定会犹如在阅读一个快乐的爱情小说,其中真正的感受使用简单的言语无法表达的,只有用你自己的心去体会游戏所带给我们的真正含义……



莫娜:与“智和”在梦中世界初次见面的少女。拥有非常率直的性格,所有息怒哀乐都会展现在外表,自己正在寻找着“命运之人”。由于长时间在梦的世界中,所以语言表达能力比较差,但简单的感情语言可以表达,对于他人的语言和做的事情可以理解出来。在现实社会中的兴趣是看电视,并且非常喜欢七濑所做的饭。

吾妻みづき:和主人公“智和”是从小的朋友。学习和运动极其家事都非常优秀,最喜欢对于电影做出自己的鉴定还有喜欢收集小的饰品。拥有可爱性格的少女。

千条七濑:与“智和”一同居住的千条家的长女。双亲去了外国,所以现在和“智”两个人一同生活。最擅长家中的一切事物,并且对扫除有特殊的兴趣。长相可以说是标准的美人,并且性格温顺。

千条九叶:千条家的次女,七濑在她这个年龄时与妹妹分离。现在居住在国外,千条夫妇在去国外工作前她一直与“智和”在一起生活。

娜娜:与“智和”在街上遇见的谜一样的少女。其身份无人知道,就连年龄也是一个谜。











PS2 发售日:2003年6月 厂商:SQUARE
类型:动作RPG 媒体:DVD-ROM

半熟英雄对3D

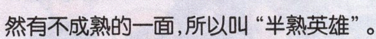
“半熟英雄”这部游戏推出已经有10年了,当时在FC上就已经是令人喜爱的喜剧游戏,带给无数游戏玩家以快乐。这次公司经过长时间的策划筹备和相差10年的制作技术更新,使游戏在画面、音效、故事性上完全与前作不同,真可以说是一款新的游戏。本次的游戏世界采取最新推出的显示方式,那就是2D人物与3D背景相结合,再加入精美CG来衬托气氛,战斗使游戏的整体效果更加华丽。







主人公:半熟王国的国王,由于前代提早离开人世,所以由他继任。本来他生活在平和的时代中,过着无忧无虑生活,但是由于敌人已经向这里进军所以只得带兵反抗。他虽然拥有厉害的能力,但是仍然有不成熟的一面,所以叫“半熟英雄”。

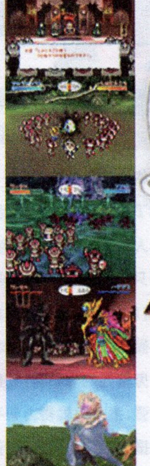




大臣:这个国家的老臣。从先代国王起就为这个国家效力,是一个文武双全的老人家。这次将要协助主人公打败侵略者,并担任主人公的教育工作。







沉浸已经10年之久的爆笑游戏又将卷土重来,现在就将这个令人极其期待的游戏向大家进行介绍。

这次的故事发生在一个离我们非常遥远的星球上。在这里有一个半熟王国,而国王竟是一个喜爱吃蛋的小孩子,他只要有蛋可以吃就会什么都不管,大臣们也为此十分担忧。但是这个半熟的国王有一个十分神奇的本事,就是可以从各种魔法蛋中召唤出很多威力无比的怪兽。突然有一天,邪恶的全熟大军向这片静土大举进攻。于是这个半熟国王就带上一群魔法蛋和忠实的大臣出征,向着侵略者进军……

サモンナイト クラフトソード物語

召唤骑士—库拉布多物语

GBA	发售日:2003 年 4 月	厂商:BANPRESTO
	类型:RPG	媒体:卡带

这个故事发生在一个神奇的世界中,相信接处过这个故事前一部作品的朋友,一定会对于这个游戏世界比较熟悉。这款海上都市中冒险的故事再次登陆 GBA 主机。

故事简介



游戏所处的世界是一个非常奇异的地方,整座城市漂浮在海上,并且这里是以铸造剑出名的岛屿。很多顶尖的铸造师都希望在这里成为铸造界的圣者,称为"锻圣"。为了这个目标他们开始在这里修炼学习。



3 年前主人公持有"黑铁之锻圣シンテツ"的父亲和银之匠合的新米锻造师去世,从那日起他就自己在工作室中进行练习,希望能在这里锻造大会上获得优胜,取得梦想的锻造师称号,但是这种生级是非常困难的。



当主人公在进行武器制作时并不是只靠自己的力量就能达成。是非常需要其他力量帮助的,所以当你在进行武器锻造的时候就要召唤出守护兽于你一同度过难关。(这真是一件令人惊讶的事情呢)这些守护兽是他父亲专门为他准备的,这些兽经陪伴过他父亲成为锻圣的守护兽现在与主人公又成为了伙伴,从那日期主人公与守护兽就向着最高的锻圣目标前进着,锻炼和冒险日子的序幕正在漫漫拉开。



精彩的故事需要你自己去探索!

主人公刚开始还不会自己进行独立制作,先要听从母亲的只是,到处收集制作武器所需要的材料,并将它们带回。这样你就可以自己到各地进行材料的收集活动。同时在这里还会有地下迷宫可以让你进行锻炼和增加游戏的娱乐性,你不如自己亲自去体验一下吧。

人物介绍

塔利欧(男):是一个永远向前的少年。3 年前为了继承亡父的遗愿和实现自己的梦想向着最高的锻造师的修行前进着。随身携带着父亲"七锻圣のひとり"、"黑鉄の锻圣シンテツ"这两件东西就是他最大的支柱,并且也使他拥有最强的原动力。顺着父亲的足迹继续向前走去,这只有非常勇敢的人才能作出的行动。

普拉德伊(女):新米锻造师之女,总是向往明天,但是也是非常优秀的女孩。3 年前父亲去世,而为了完成父亲最大的心愿成为梦想的锻造师而努力。带上父亲的"七锻圣のひとり"和"黑鉄の锻圣シンテツ",向着目标继续前进。锻圣的意义不是这样简单就可以成为的,一定要付出极大的努力,才可以得到。

四只守护兽

机器属性守护兽"ザンテツク"

机械属性的守护兽,不懂人类的语言,但是除了主人公外没有人能了解他的机械语言。和主人公相互关心,成为了非常要好的朋友,是一只比较和善的守护兽。最擅长雷系的魔法,可以使用雷击将敌人消灭。

鬼属性守护兽"ラショウ"

鬼属性的守护兽,在四只守护兽中攻击力最为强,主人公的得力帮手。最擅长火系魔法,可以操纵火焰对敌人进行攻击。

灵属性守护兽"シュガレット"

灵属性的守护兽,一见就可以知道她是一个性格清楚的美少女。时常会善意的诱惑主人公,但做事非常认真。一直希望能嫁给主人公,但这使主人公有些忧虑。最擅长的魔法是水系魔法,可以利用水进行攻击。

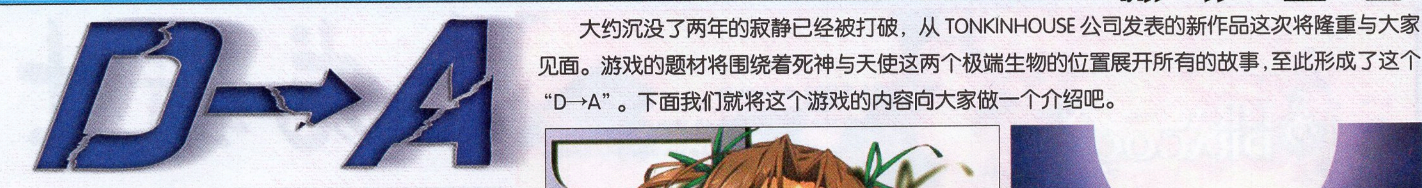
兽属性守护兽"クツティ"

兽属性的守护兽,虽然从外表看只是一只非常小非常可爱的动物,但是不要小看它的攻击本领,可以使用魔法召唤强力的飓风将敌人一扫而光。









D→A

大约沉没了两年的寂静已经被打破，从 TONKINHOUSE 公司发表的新作品这次将隆重与大家见面。游戏的题材将围绕着死神与天使这两个极端生物的位置展开所有的故事，至此形成了这个"D→A"。下面我们就将这个游戏的内容向大家做一个介绍吧。

PS2	发售日：今夏发售	厂商：TONKINHOUSE
	类型：AVG	媒体：DVD—ROM

"ノベルシリーズ"最新的作品即将发表！



以拥有美丽环境的出名的"ノベルシリーズ"已经受到广大游戏玩家的认可，不论是在游戏画面上还是故事内容上都有它出色之处。这个故事就象一篇精彩的文章，当你一开始读到它就会被它深深的吸引，无法再停止对它的喜爱。这次我们将介绍的"D→A"也会象前一部作品那样出色，成为真正一流的故事。在这次的故事中，你不但能发现到整个游戏的素质大幅度提高，而且在游戏中新添加了很多操作系统，这使游戏的的运行更加简便容易操纵。让我们期待这个新作品的发售吧。











游戏的舞台将设定在现在的都市中！

"D→A"的故事将发生在现代，并且在雪杜市的这个舞台中展开。在漆黑的夜晚，不为人所知的背后，进行着狩猎工作的就是这名外表普通的高中生"灯夜"。一日"灯夜"遇到了夏希并帮助了她，这就使他发生了巨大的变化，而故事也从这时候开始了。



尤丽艾露·阿蕾库拉茵：拥有没有一点污垢纯白羽毛的天使。深夜与"灯夜"组合对邪恶的魂进行狩猎是一个极付正义感和责任心的少女，但是性格好胜。

新城灯夜：第一眼看去，他就是一名普通的高中生。但实际上他是手持一把大镰刀在夜晚伸张正义斩杀妖魔的死神。他除了自己的使命外其他事情全都忘记了。

神乐夏希：与"灯夜"同是凉英学院 2 年级 C 班的一名普通女孩子。一日被恶魔袭击而得到了"灯夜"的帮助，随后他就知道了，死神的正体和目的。





相信对于这种恋爱游戏，大家一定不会陌生了。而这次要推出的恋爱游戏整体上依然会继承以往 2D 恋爱游戏的优点，并且还会对于很多不尽人意的地方作出修改，这使游戏与以前的作品相比有了一个很大的进步，而且经过长时间的经验积累和游戏玩家的反馈，在这次新游戏中又添加了很多新的操作表现方式，这使故事的发展和玩家的操作更添姿彩。

游戏的故事舞台还是处于中学时代的校园中，而时间就是经过整天学习的放学后的时光，其实在某些意义上，完全可以说是校外的恋情。主人公追求女孩子的方法依然是选择正确的时间并出现在正确的地点，制造一起偶遇事件，然后就通过问话和回答来使对面的女孩与你增长好感度，这样当到达了一定好感数值，就会出现相应情节，但是如果你很贪心的话，就会有不好的后果发生，至于是什么后果那只有你亲自去体验才能知道了，而且印象深刻。

PS2	发售日：7 月发售	厂商：ENTERBRAIN
	类型：恋爱 SLG	媒体：DVD—ROM

楠濑绯菜：是一个明朗优秀正派女孩。当她决定作一件事后就会勇往直前，很少有半途而废。但是在作事情中也会有考虑不全的地方。

向井弥子：显得很小，在他人面前比较害羞，实际她是一个非常善良而且开朗的小女孩。

るり：游戏主人公的姐姐，经常来打扰主人公的约会，使主人公有些困扰。实际上她是一个非常惦记弟弟的好姐姐。

白道诚太郎：主人公的一个朋友，并且是一个"恶友"。表面看什么时候都都非常冷静正派，但是内心呢。参加的是摄影部，最喜欢拍摄女孩子的照片，将所有热情都贯注在女孩摄影上。









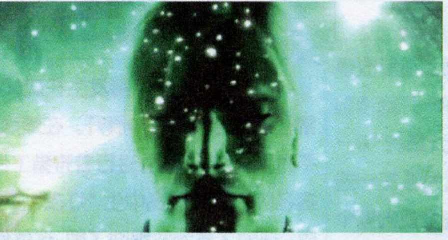
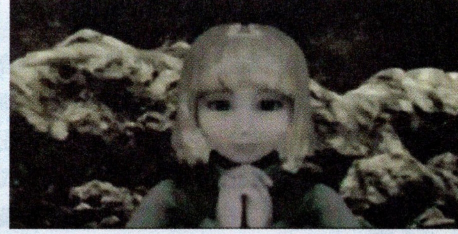
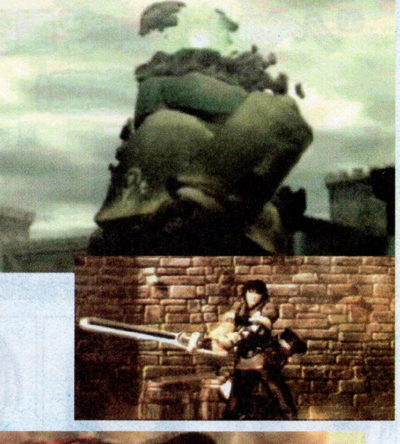
赤龙骑士



本期接续上期之后又有两个新角色登场

PS2	发售日:2003年春	厂商:ENIX
	类型:A·RPG	媒体:DVD-COM

延期的游戏总是叫人十分期待，赤龙骑士这款游戏不管是从风格上还是从画面上都有些老式RPG飞龙的影子，或许正是因为这个影子才会使这款游戏更加充满魅力。但是从ENIX与SQUARE近期的合作关系来看，是否会有些新的风格会溶化到游戏里呢?我们还不得而知。这两个游戏强者的合作是否顺利呢? 我们要在游戏出现之后再去评判了。

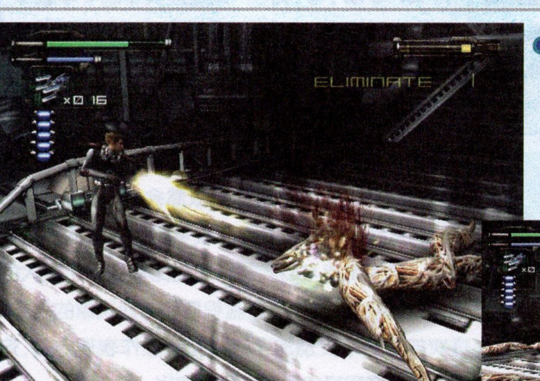

贝尔多雷：贝尔多雷是可以与女神的主祭碧阿利直接对话的唯一神官，由于与龙定契约的关系，他换去的代价是自己头顶的毛发，所以纹章契约出现的位置是头部。他本人是个追求理想化的高洁人物，常常担任碧阿利的护卫以保证主祭的安全。

塞雷：此人正是与雷欧那鲁发生禁忌爱情的孩子，虽然取得契约时年纪教小。但是却用宝贵的时间来作为契约的交换品，这也就意味着他在也不会长大。虽然塞雷体形矮小但确拥有不输于任何人的战斗力，其用时间换来的契约克雷母是唯一被塞雷呼唤为朋友的契约兽。

恐龙危机3

PS2	发售日:2003年春	厂商:CAPCOM
	类型:ACT	媒体:DVD-ROM

对于本作品我们已经向广大玩家作过初步介绍，但是由于它前两部作品的出色表现，所以大家对于这部游戏的制作进度比较关注，至此我们也将对于游戏中新的登场人物和剧情系统作一个再介绍，请大家关注。





特种部队S.O.A.R的朋友们登场!



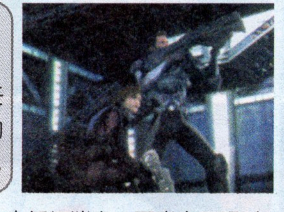


ジェイコブ(捷克谱)

特种部队S.O.A.R的队长。拥有超强的判断力，并且非常冷静，对于部下也很照顾。

ソニア(莎妮玛)

为人勇敢，是一个最重视任务完成的女性队员。拥有很高的行动力，的确是一名得力的帮手。



宇宙移民船在木星附近突然失去任何消息，而当它再现时，已经向地球急速的迫近。特种部队S.O.A.R立刻派出了调查小组向宇宙船飞去，准备对飞船进行全面调查，并进行生存人员的救出行动。但是当所有队员登上飞船时才发现这里已经被恐龙这种生物占据……随后就是本游戏的开始了。在游戏中除了主人公还会后有其他队员，这次就先介绍2个队员。



这次的事件发生在未来2548年，你将扮演特殊部队S.O.A.R队员Patrick，为了调查在木星附近神秘失去消息的宇宙移民船“欧撒穆德吾斯”号，而踏上了他令人胆战心惊的旅途。来到船上，看到了令人不可思议的事情，这艘宇宙飞船竟然被一群恐龙所占据。而游戏的主要场景“宇宙飞船”是一个超级庞大的飞船，总长度达到10公里，船体内部极为豪华充满了金属的质感，地板的倒影、金属的光泽圆弧的造型、闪烁的激光等都给人一种未来世界的感觉。令一件奇妙的事情就是宇宙飞船会自行改变形态，相信这种变形会使游戏更加生动有趣，该宇宙飞船总共四种形态，希望了解四种形态的玩家就要自己亲眼去见识了。



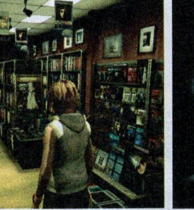

SILENT HILL 3
(c) 1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo
DESIGN

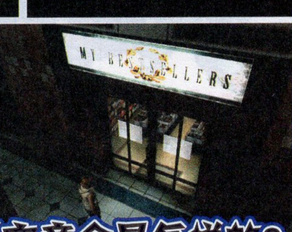
寂静岭 3

PS2	发售日:2003 年夏	厂商:KONAMI
	类型:AVG	媒体:DVD-COM

带领你走入最疯狂的恐怖世界中!

"寂静岭"这部游戏一向是以极其恐怖的怪物和变异的妖怪而最著名的，在前两部作品中大家已经体会到极端恐怖的滋味，而这次公布的新作品将再一次让广大恐怖游戏玩家体会又一轮的惊险刺激旅程。这次主人公将来到一个表和里的世界中，在这里你将揭开所有的谜题，这就是本作游戏最大的魅力。下面就跨入游戏的世界，领略故事所带给大家的惊奇冒险吧。

艾兹来到的世界将接受什么样的恐怖呢?

游戏的主人公"艾兹"在商店购物时不慎踏入了噩梦的世界。他所看到的世界分成了可以看到的"表世界"和充满异常气氛的"里世界"。但在这里她却受到了奇异生物的袭击，迫不得已只能与其进行战斗，顺着平和的街道向前进，不知道以前这里过着平凡日子的时候会是什么样?

世界变化后的结果究竟会是怎样的?

顺着巨大的巢窟就可以进入到"里世界"。其实"里世界"就是一个巨大的空洞穴，在这里你将看到一个狗的祭坛，但是这到底会有什么意义就要请你亲自去了解了。在这里除了战斗外还蕴藏着更加恐怖的事情，现在你所无法想象的恐怖之门已经慢慢的打开了……

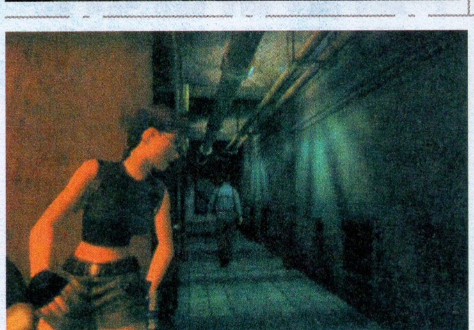
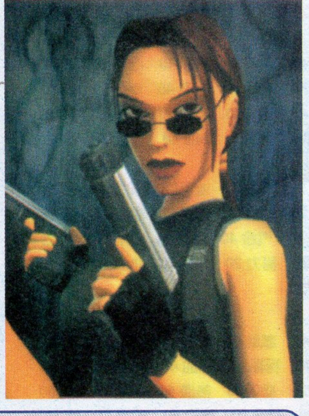
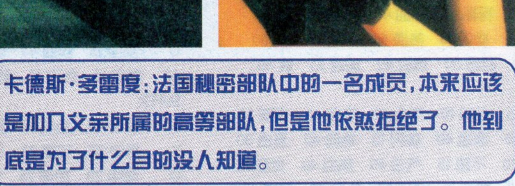
充满谜的女性:在游戏中将出现一位谜的女性，她的名字叫"库落德阿"。在游戏的冒险开始就会与她相遇，会向你说出"欢迎开始旅程，取回人们失去的乐园"等不完全的话，这些话背后的真相到底会是什么呢……?



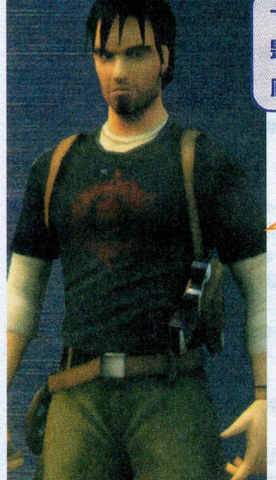

古墓丽影—美丽的逃亡者

PS2	发售日:未定	厂商:KONAMI
	类型:动作冒险	媒体:DVD—ROM

劳拉又回来了，并且将带我们进入一个全新的冒险故事。这一系列游戏是我们非常熟悉的，不论是在 TV GAME 还是 PC GOME 上都有她出色的表现，她的身影更是走遍了世界各地，一切惊险神秘的未知领域，都会有她出现。在今天的故事里她又将遇到什么惊险事情呢? 而她会顺利的安全脱离吗? 让我们带着这些疑问去亲身感受吧。


新人物



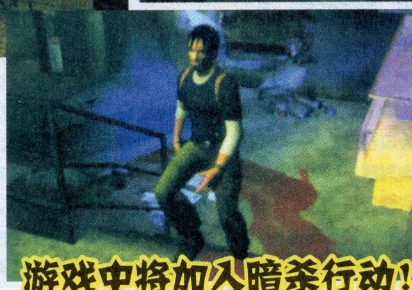
卡德斯·多雷度:法国秘密部队中的一名成员，本来应该是加入父亲所属的高等部队，但是他依然拒绝了。他到底是为了什么目的没人知道。



皮特·吉恩·爱茨古巴多:在黑社会中非常知名的男人，这个组织的所属非常神秘，除了名字外其他什么也不清楚。他到底是敌人?还是朋友?

格斗技巧的追加

在这次的新游戏中不但有新的武器会登场，而且会对主人公的格斗技巧添加新招式，这样你与敌人再进行战斗时就会有更加多的方法取胜了。



游戏中将加入暗杀行动!

以往的系列中主人公都是与敌人正面接触，而在这次的新游戏中，将首次加入暗杀技巧。你可以躲藏在阴暗的角落和隐蔽的地点，当敌人不注意时你就可以象"忍者"那样将他快速斩杀，一切在安静中度过。

文 / 霸皇丸



第二次超级机器人大战 α

PS2	发售日：3 月 27 日	厂商：BANPRESTO
	类型：SLG	媒体：DVD-ROM

本作最大变更点——“小队战斗系统”简介

在本次的游戏当中，机体可以组合成小队进行战斗。每小队必须设定一机为小队长，即玩家所能操纵的机体。小队最多可容纳 4 机，而其中每一个机体的大小和强弱都会影响小队的机体总值（コスト），机体总值必须维持在 5 以下才能组成小队出击。注意，编入小队当中的机体是不能独立参与战斗的。

①移动

小队的移动力是小队中机体的移动力平均值。

移动力低的机体最好和移动力高的机体组队，令全体的移动力得以平均分配。那些可以借助变形来提升移动力的机体会对小队的移动力有所影响，使用精神能力“加速”是可以令整队的移动力一起提升的。

在编制小队时，机体的移动方法是没有限制的，可飞行与不可飞行的机体都能同时编入相同的小队中。但要注意编制小队时会显示出该小队可移动的方法，“空、陆、水”的文字当中，白色显示的便是能对应的移动方法。因为移动方法对战斗时的机动力有明显的影响，故此要多加留意。

②战斗

战斗主要是以小队长为中心，而攻击模式则分为“单体攻击”和“小队攻击”。

“单体攻击”是只用小队长攻击敌人小队，而且可以选择攻击敌人小队中的任何一个机体。

“小队攻击”顾名思意是全小队攻击敌小队，而使用的武器则是小队长以外的“小队支援武器”，简称 PLA，这是小队中每位成员机体所使用的 PLA 武器。如果敌方是在该体机的 PLA 武器射程范围之外，又或某一机体没有 PLA 武器，就会没法参与“小队攻击”，而“小队攻击”的目标则是敌小队的小队长。

与敌小队战斗，必须把敌小队中的所有机体全部消灭才能彻底将该小队击消灭，如只把小队长击倒，那么小队中的第 2 机体便会成为新的小队长。另外，通常攻击只会攻击敌小队一名机体，而 MAP 兵器和全体攻击武器则会对敌小队中全部机体构成伤害。因此，哪些机体的哪些武器拥有“全体攻击”的效果，事先一定要有所掌握。

将敌人击倒所获得的经验值，除了小队长能全数取得外，队中其它机体会获得较少的部分。而击倒敌机时，也只有小队长会提升“气力”。

③小队长能力

每一个驾驶员都有自己的小队长能力，当他成为小队长时便会令全小队得到额外的能力。这是因人而异，所以不同的小队组合也会构成不同的潜能发挥。

④小队与特殊能力

机体的特殊能力将会影响全小队的能力。

●持有“修理”/“补给”能力的机体，在每一个战斗回合开始时都会对本小队作出 HP/EN 回复。

●持有广域防护盾（バリア）的机体，将会令全队都具有一定的防护效果。

●持有（キャリアー）能力的机体，可以提升小队的移动力。

主角生日及对应精神

牡羊座（3/21－4/19）

REAL 系
A 集中 15 努力 20 必闪 10 热血 40 必中 20 魂 60
B 集中 15 幸运 40 必闪 10 热血 40 狙击 30 魂 60
O 集中 15 必闪 10 加速 25 热血 40 必中 20 魂 60
AB 集中 15 必闪 10 祝福 45 热血 40 气合 40 魂 60
SUPER
A 必中 20 不屈 15 努力 20 气合 40 热血 40 直击 30
B 必中 20 祝福 45 必闪 10 气合 40 热血 40 觉醒 85
O 必中 20 气合 40 必闪 10 加速 25 热血 40 直击 30
AB 必中 20 必闪 10 不屈 15 气合 40 热血 40 补给 60

金牛座（4/20－5/20）

REAL
A 集中 15 气合 40 必闪 10 热血 40 必中 20 魂 60
B 集中 15 必闪 10 加速 25 热血 40 直击 30 魂 60
O 集中 15 铁壁 30 努力 20 热血 40 必闪 10 魂 60
AB 集中 15 加速 25 幸运 40 热血 40 必闪 10 魂 60
SUPER
A 必中 20 气合 40 努力 20 必闪 10 热血 40 直击 30
B 必中 20 必闪 10 气合 40 幸运 40 热血 40 觉醒 85
O 必中 20 加速 25 必闪 10 气合 40 热血 40 脱力 40
AB 必中 20 幸运 40 不屈 15 气合 40 热血 40 直击 30

双子座（5/21－6/21）

REAL
A 集中 15 幸运 40 必闪 10 热血 40 必中 20 魂 60
B 集中 15 加速 25 幸运 40 热血 40 必闪 10 魂 60
O 集中 15 祝福 45 必闪 10 热血 40 气合 40 魂 60
AB 集中 15 必闪 10 加速 25 热血 40 直击 30 魂 60
SUPER
A 必中 20 铁壁 30 气合 40 必闪 10 热血 40 直击 30
B 必中 20 努力 20 不屈 15 气合 30 热血 40 觉醒 85
O 必中 20 幸运 40 气合 40 不屈 15 热血 40 补给 60
AB 必中 20 加速 25 努力 20 必闪 10 热血 40 激励 45

巨蟹座（6/22－7/22）

REAL
A 集中 15 应援 40 激励 45 热血 40 必闪 10 魂 60
B 集中 15 必闪 10 祝福 45 热血 40 必中 20 魂 60
O 集中 15 必中 20 必闪 10 热血 40 祝福 45 魂 60
AB 集中 15 必闪 10 狙击 30 热血 40 加速 25 魂 60
SUPER
A 必中 20 不屈 15 必闪 10 气合 40 热血 40 觉醒 85
B 必中 20 气合 40 幸运 40 必闪 10 热血 40 直击 30
O 必中 20 努力 20 不屈 15 气合 40 热血 40 觉醒 85
AB 必中 20 铁壁 30 加速 10 必闪 10 热血 40 脱力 40

狮子座（7/23－8/22）

REAL
A 集中 15 努力 20 必闪 10 热血 40 直击 30 魂 60
B 集中 15 狙击 30 幸运 40 热血 40 必闪 10 魂 60
O 集中 15 必闪 10 气合 40 热血 40 加速 25 魂 60
AB 集中 15 必闪 10 气合 40 热血 40 加速 25 魂 60
SUPER
A 必中 20 气合 40 努力 20 不屈 15 热血 40 直击 30
B 必中 20 祝福 60 必闪 10 加速 25 热血 40 直击 30
O 必中 20 加速 25 铁壁 30 必闪 10 热血 40 气合 40
AB 必中 20 不屈 15 气合 40 加速 25 热血 40 觉醒 85

处女座（8/23－9/22）

REAL
A 集中 15 必闪 10 加速 10 热血 40 气合 40 魂 60
B 集中 15 必闪 10 狙击 30 热血 40 加速 25 魂 60
O 集中 15 必闪 10 加速 25 热血 40 直击 30 魂 60
AB 集中 15 必闪 10 幸运 40 热血 40 气合 40 魂 60
SUPER
A 必中 20 加速 25 必闪 10 气合 40 热血 40 直击 30
B 必中 20 不屈 15 幸运 40 铁壁 30 热血 40 气合 40
O 必中 20 铁壁 30 必闪 10 气合 40 热血 40 直击 30
AB 必中 20 直击 30 不屈 15 气合 40 热血 40 觉醒 85

天秤座（9/23－10/23）

REAL
A 集中 15 必闪 10 努力 20 热血 40 气合 40 魂 60
B 集中 15 加速 25 幸运 40 热血 40 必闪 10 魂 60
O 集中 15 狙击 30 必闪 10 热血 40 必中 20 魂 60
AB 集中 15 幸运 40 必闪 10 热血 40 直击 30 魂 60
SUPER
A 必中 20 应援 40 气合 40 必闪 10 热血 40 觉醒 85
B 必中 20 必闪 10 气合 40 祝福 45 热血 40 直击 30
O 必中 20 加速 25 必闪 10 激励 45 热血 40 直击 30
AB 必中 20 必闪 10 铁壁 30 激励 45 热血 40 补给 60

天蝎座（10/24－11/21）

REAL
A 集中 15 加速 25 努力 20 热血 40 必闪 10 魂 60
B 集中 15 气合 40 必闪 10 热血 40 幸运 40 魂 60
O 集中 15 气合 40 狙击 30 热血 40 必闪 10 魂 60
AB 集中 15 加速 25 必闪 10 热血 40 直击 30 魂 60
SUPER
A 必中 20 加速 25 努力 20 不屈 15 热血 40 气合 40
B 必中 20 幸运 40 气合 40 必闪 10 热血 40 觉醒 85
O 必中 20 铁壁 30 加速 25 必闪 10 热血 40 脱力 40
AB 必中 20 加速 25 直击 30 不屈 15 热血 40 气合 40

射手座（11/22－12/21）

REAL
A 集中 15 努力 20 气合 40 热血 40 必闪 10 魂 60
B 集中 15 幸运 40 必闪 10 热血 40 加速 25 魂 60
O 集中 15 气合 40 狙击 30 热血 40 必闪 10 魂 60
AB 集中 15 加速 25 必闪 10 热血 40 狙击 30 魂 60
SUPER
A 必中 20 不屈 15 努力 20 加速 25 热血 40 觉醒 85
B 必中 20 幸运 40 必闪 10 加速 25 热血 40 气合 85
O 必中 20 不屈 15 加速 25 必闪 10 热血 40 直击 30
AB 必中 20 必闪 10 加速 25 气合 40 热血 40 直击 30

摩羯座（12/22－1/19）

REAL
A 集中 15 应援 40 必闪 10 热血 40 气合 40 魂 60
B 集中 15 必中 20 加速 25 热血 40 必闪 10 魂 60
O 集中 15 必闪 10 幸运 40 热血 40 直击 30 魂 60
AB 集中 15 应援 40 必闪 10 热血 40 必中 20 魂 60
SUPER
A 必中 20 加速 25 不屈 15 气合 40 热血 40 直击 30
B 必中 20 气合 40 必闪 10 加速 25 热血 40 直击 30
O 必中 20 气合 40 应援 40 必闪 10 热血 40 直击 30
AB 必中 20 幸运 40 不屈 15 加速 25 热血 40 脱力 40

水瓶座（1/20－2/18）

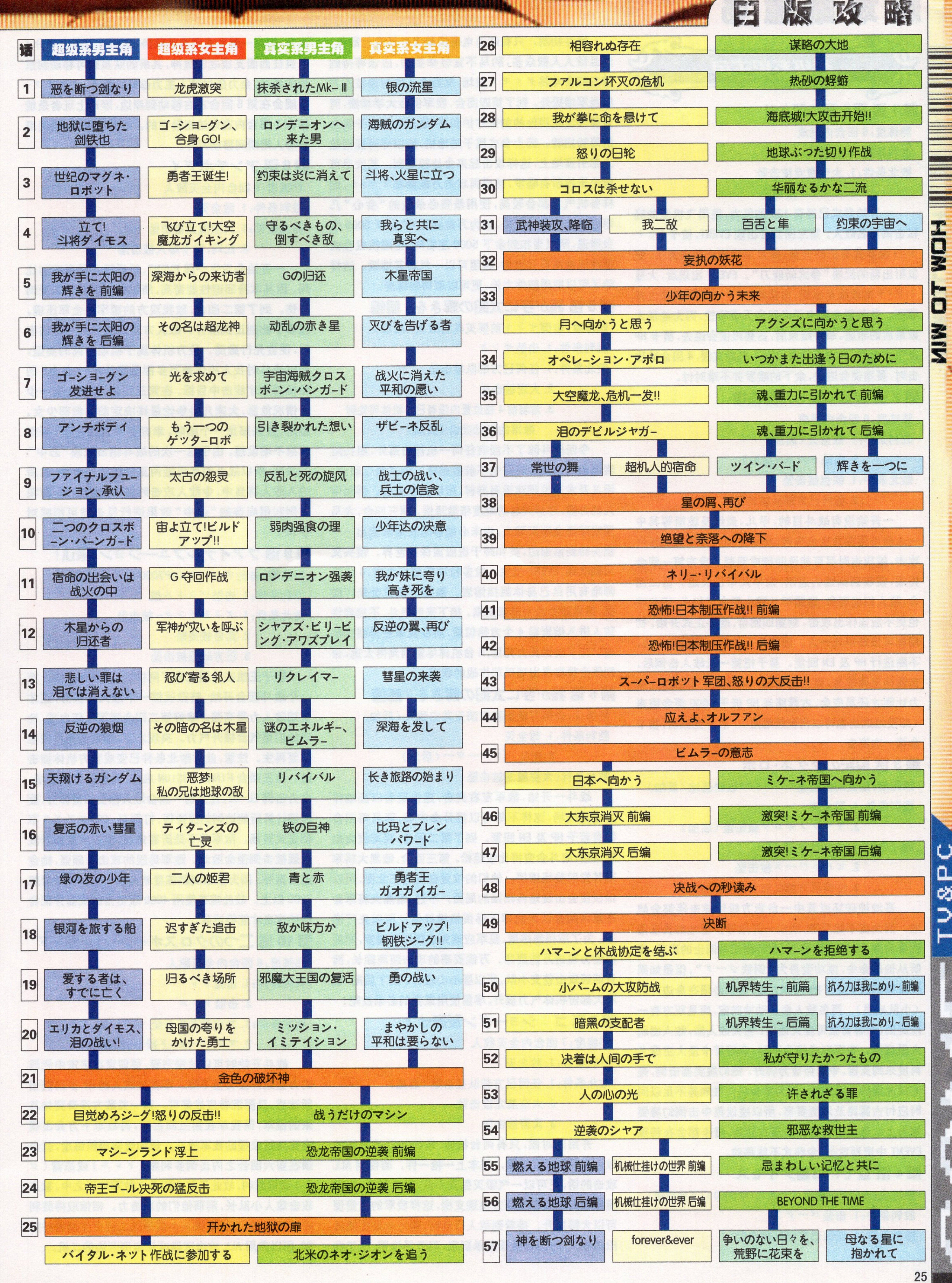
REAL
A 集中 15 必闪 10 幸运 40 热血 40 气合 40 魂 60
B 集中 15 加速 25 狙击 30 热血 40 必闪 10 魂 60
O 集中 15 祝福 45 必闪 10 热血 40 直击 30 魂 60
AB 集中 15 必闪 10 必中 20 热血 40 幸运 40 魂 60
SUPER
A 必中 20 必闪 10 努力 20 气合 40 热血 40 直击 60
B 必中 20 加速 25 不屈 15 气合 40 热血 40 觉醒 85
O 必中 20 加速 25 气合 40 不屈 15 热血 40 直击 60
AB 必中 20 必闪 10 祝福 45 气合 40 热血 40 觉醒 85

双鱼座（2/19－3/20）

REAL
A 集中 15 幸运 40 必闪 10 热血 40 气合 40 魂 60
B 集中 15 努力 20 必中 20 热血 40 必闪 10 魂 60
O 集中 15 狙击 30 必闪 10 热血 40 气合 40 魂 60
AB 集中 15 加速 25 必闪 10 热血 40 祝福 45 魂 60
SUPER
A 必中 20 努力 20 必闪 10 气合 40 热血 40 直击 30
B 必中 20 幸运 40 不屈 15 加速 25 热血 40 气合 40
O 必中 20 气合 40 必闪 10 铁壁 30 热血 40 直击 30
AB 必中 20 不屈 15 幸运 40 气合 40 热血 40 觉醒 85

特别推荐：11 月 11 日

SUPER 系：感应 不屈 气迫 热血 补给 爱
REAL 系：感应 不屈 气迫 热血 魂 爱


话
超级系男主角
超级系女主角
真实系男主角
真实系女主角
1 悪を断つ剣なり
龙虎激突
抹杀されたMk-Ⅲ
银の流星
2 地狱に堕ちた剑铁也
ゴーショーグン、合身GO!
ロンデニオンへ来た男
海贼のガンダム
3 世纪のマグネ·ロボット
勇者王诞生!
约束は炎に消えて
斗将、火星に立つ
4 立て!斗将ダイモス
飞び立て!大空魔龙ガイキング
守るべきもの、倒すべき敌
我らと共に真実へ
5 我が手に太阳の辉きを 前编
深海からの来访者
Gの归还
木星帝国
6 我が手に太阳の辉きを 后编
その名は超龙神
动乱の赤き星
灭びを告げる者
7 ゴーショーグン发进せよ
光を求めて
宇宙海贼クロスボーン·バンガード
战火に消えた平和の愿い
8 アンチボディ
もう一つのゲッターロボ
引き裂かれた想い
ザビーネ反乱
9 ファイナルフュージョン、承认
太古の怨灵
反乱と死の旋风
战士の战い、兵士の信念
10 二つのクロスボーン·バーンガード
宙よ立て!ビルドアップ!!
弱肉强食の理
少年达の决意
11 宿命の出会いは战火の中
G夺回作战
ロンデニオン强袭
我が妹に夺り高き死を
12 木星からの归还者
军神が哭いを呼ぶ
シャアズ·ビリーピング·アワズプレイ
反逆の翼、再び
13 悲しい罪は泪では消えない
忍び寄る邻人
リクレイマー
彗星の来袭
14 反逆の狼烟
その暗の名は木星
谜のエネルギー、ビムラー
深海を发して
15 天翔けるガンダム
恶梦!私の兄は地球の敌
リバイバル
长き旅路の始まり
16 复活の赤い彗星
ティターンズの亡灵
铁の巨神
比玛とブレンパワード
17 绿の发の少年
二人の姬君
青と赤
勇者王ガオガイガー
18 银河を旅する船
迟すぎた追击
敌か味方か
ビルドアップ!钢铁ジーグ!!
19 爱する者は、すでに亡く
归るべき场所
邪魔大王国の复活
勇の战い
20 エリカとダイモス、泪の战い!
母国の夺りをかけた勇士
ミッション·イミテイション
まやかしの平和は要らない
21 金色の破坏神
22 目觉めろジーグ!怒りの反击!!
战うだけのマシン
23 マシーンランド浮上
恐龙帝国の逆袭 前编
24 帝王ゴール决死の猛反击
恐龙帝国の逆袭 后编
25 开かれた地狱の扉
バイタル·ネット作战に参加する
北米のネオ·ジオンを追う
26 相容れぬ存在
谋略の大地
27 ファルコン坏灭の危机
热砂の蜉蝣
28 我が拳に命を悬けて
海底城!大攻击开始!!
29 怒りの日轮
地球ぶつた切り作战
30 コロスは杀せない
华丽なるかな二流
31 武神装攻、降临
我二敌
百舌と隼
约束の宇宙へ
32 妄执の妖花
33 少年の向かう未来
月へ向かうと思う
アクシズに向かうと思う
34 オペレーション·アポロ
いつかまた出逢う日のために
35 大空魔龙、危机一发!!
魂、重力に引かれて 前编
36 泪のデビルジャガー
魂、重力に引かれて 后编
37 常世の舞
超机人的宿命
ツイン·バード
辉きを一つに
38 星の屑、再び
39 绝望と奈落への降下
40 ネリー·リバイバル
41 恐怖!日本制压作战!! 前编
42 恐怖!日本制压作战!! 后编
43 スーパーロボット军团、怒りの大反击!!
44 应えよ、オルファアン
45 ビムラーの意志
日本へ向かう
ミケーネ帝国へ向かう
46 大东京消灭 前编
激突!ミケーネ帝国 前编
47 大东京消灭 后编
激突!ミケーネ帝国 后编
48 决战への秒读み
49 决断
ハマーンと休战协定を结ぶ
ハマーンを拒绝する
50 小バームの大攻防战
机界转生~前篇
抗う力は我にあり~前编
51 暗黑の支配者
机界转生~后篇
抗う力は我にあり~后编
52 决着は人间の手で
私が守りたかったもの
53 人の心の光
许されざる罪
54 逆袭のシャア
邪恶な救世主
55 燃える地球 前编
机械仕挂けの世界 前编
忌まわしい记忆と共に
56 燃える地球 后编
机械仕挂けの世界 后编
BEYOND THE TIME
57 神を断つ剑なり
forever&ever
争いのない日々を、荒野に花束を
母なる星に抱かれて
HOW TO WIN
TV&PC
GAME

超级系男主角

第1话 悪を断つ剣なり

熟练度:6回合内完成
胜利条件:1.敌全灭
败北条件:1.大空魔龙被击坠
2.ゼンガー被击坠

一开始参式已经有130的气力,使用飞机拳能轻松击倒两名敌人。第三回合会出现EVENT,赞卡(ゼンガー)说参式有新的力量,而且尼度博士并未死去,更发射出新的武器"参式斩舰刀"。EVENT出现后,大量ミケーネ帝国援军出现,古露路(クルル)乘机攻击苏菲亚。苏菲亚命赞卡不必回来无谓牺牲,因为他是大家最后的希望。事件结束后,古露路便会逃去,赞卡HP及气力全满。其次大空魔龙等人来到支援,4回合敌攻击时,要塞便会逃去,余下的喽罗并不难对付。

第2话 地狱に堕ちた剑铁也

熟练度:6回合内完成
胜利条件:1.敌全灭(后加)
2.击坠クルル(后加)
败北条件:1.铁也被击坠
2.任何已方部队被击坠

一开始没有战斗目的,甲儿、炎纯及波斯等其中一人被击落即会宣告失败,所以初期战斗不宜作任何攻击,被攻击时尽可能选防御或回避。我方第一回合完成,便收到剑造的通讯,说甲儿早已失踪。第二回合,敌人相继现身,透露甲儿等人是中了幻术,因此铁也更不应该作出攻击。到第四回合,战斗正式开始。初期都可依赖甲儿一人,波斯及炎纯则一直留在身边,不断进行HP及EN回复。至于把第一批敌人击倒后,古露路又再现身,而且更带来一群敌人。不过敌人实力比刚才还易应会,古露路当HP低于5000便会逃走(即使她逃走也可以得到熟练度)。战斗完结后,赞卡会再一次离去。

第3话 世纪のマグネ·ロボ

熟练度:阻止幻魔要塞ヤマタノオロチ攻击基地(后加)
胜利条件:1.敌全灭
2.ヤマタノオロチ被击坠(后加)
败北条件:1.美和被击坠
2.ビルトベース被击坠
3.任何已方部队被击坠(后加)

基地被破坏或其中一台我方机体被击落都会战败。因为宙不知所踪,所以一开始守护基地的责任落在美和身上。第二回合时,宙听到司马博士的声音,宙听从他的命令,成功变身为"钢铁ジーグ",但是如果要发挥钢铁ジーグ的100%力量,美和必须在身边才行(小队成员)。两名敌人会自动冲向宙,而且双方有一段距离,很容易就可全灭他们。全灭敌人后,敌人出现大量增援。我军形式极为不妙,幸好赞卡及大空魔龙再度来到支援,令形势暂为转好。把幻魔要塞击倒,是完成此章的先决条件。因为本身机体性能并不足以同时应付古露路及幻魔要塞,所以建议集中击倒幻魔要塞为上。最后不论能否击落古露路,赞卡都会在特殊EVENT中遭到攻击,令参式不能移动。

第4话 立て!斗将ダイモス

熟练度:击倒万能要塞バーダラ(HP5000以下会撤退)
胜利条件:1.击坠バーダラ
败北条件:1.任何已方部队被击坠

战斗初期,只有超力电磁侠单人匹马应付敌人,而且敌人人数众多,豹马不宜轻举妄动,应该等待到第三回合斗将ダイモス登场,然后2人同时退往西方的我军增援处。到了第四回合,我军便会大举增援,而且赞卡决定用他的剑来守护和平,战局向有利于我方的形势扭转。因为参式属于陆地机,所以尽可能把敌人都引至地上,这样攻击起来会比较有利。其次尽可能先干掉所有喽罗,然后再攻击万能要塞ミケーネ,这样各机气力都会较高,使用最强必杀技的"会心"几率亦随之提升。另外,因为万能要塞HP少于5000便会撤退,所以当扣到余下5000左右时,电磁侠或参式便应该使用最强攻击,希望可以一气将其摧毁。这样除了可以取得部件之外,更可以取得熟练度。

第5话 我が手に太阳の辉きを~前编

熟练度:击倒ザンキ前要灭其它敌人(后加)
胜利条件:1.击坠ザンキ
败北条件:1.任何已方部队被击坠
2.大岩被击破
3.溶岩前4格位置内没有已方机体而轮到敌军的行动回合(后加)

今回战斗除了不能有任何一机被击落外,阻挡熔岩流出火山的大岩石也不能被破坏。到了第二回合,甲儿及龙马发现这里有异样,所以前来支援。得到甲儿的力量,守护大岩的难度稍微降低。第三回合,龙马深明即使全消灭敌人,也未必能够阻止熔岩流出……镜头转到宙那边,美和终于说服宙保护世界。镜头又回到战场,EVENT发生,拉多拉冲前破坏大岩,4名机师唯有用自己身体阻挡熔岩。虽然拉多拉会先行撤退,但是新的援军却都到来。接下来的战斗,不能容许敌人进入熔岩前4个方格位置,所以我军变得相当被动。为了确保兵力充足,6台机体尽量别离得太远,否则便会很容易出现孤军作战的状况。

第6话 我が手に太阳の辉きを~后编

熟练度:击倒万能要塞前消灭其它敌人(后加)
胜利条件:1.敌全灭
2.击坠ユリシーザー(后加)
败北条件:大空魔龙被击坠

战斗一开始,敌军左右夹击,建议玩者以基地作为主要战场,这样不单可以提升命中率,而且每回合都有若干HP及EN回复。到了第二回合,我军便会出现增援,战斗会变得比较轻松。第三回合,暗黑大将军跟其党羽登场增援。他们的位置在基地正北面,所以很快便会出现短兵相接的局面。不过,暗黑大将军会在第六回合认为我军不够资格挑战他,所以先行撤退。为了取得熟练度,我军应该先击倒所有喽罗,然后再全力攻击万能要塞。万能要塞的攻击距离颇长,而且能攻击整支小队,所以要小心应付。到了后期,我军大部份机体气力提升,尽量使用最强的必杀技吧!

第7话 ゴ　ショーグン发进せよ

熟练度:7回合内全灭敌人
胜利条件:1.敌全灭
败北条件:1.任何已方部队被击坠(后减)
2.大空魔龙被击坠
3.真吾被击坠

开始的时候,只有两台机体,幸好初期接触到的敌人都只是喽罗级数,基本上一枪一件,若使用ALL攻击的话,更可以一气毁灭整支小队,第3回合,大空魔龙等人便会在正南方出现支援,这样我军的力量便可以大幅提升。接着到敌人行动时,刚才未能生擒真田的敌人,带同一批援军杀到来,而登场位置,正正在西方,形成一种左右夹攻的阵势。这时可以派出3分1队员往西面支援战国魔神,其余的队员则可移动到东面的海边,全力应付敌人主力部队。至于,ケルナグール舰会在第5回合左右移动到岸边,理论上玩者是能够在7回合内在岸边击坠它的。战斗完结后,战国魔神等人用瞬间移动离开。

第8话 アンチボディ

熟练度:8回合内全灭敌人
胜利条件:1.敌全灭
败北条件:1.大空魔龙被击坠
2.比玛,赞卡等人被击落

一开始会发生一段EVENT,然后玩者便要控制比玛。因其本身回避性能奇高,所以初期理应不会受到损伤。到了第二回合,敌我双方的援军会全军压境,战事于此刻正式展开。敌人方面的勇受到一定伤害后,便会先行撤退。敌方机体属于机动力高的类型,所以战斗时我方机体差不多都需要使用"必中"的精神指令才能击中目标。在第三回合,街道上有一少女情况危急,大家几经争论最终决定前去救那少女。但是,原来那是一个陷阱,幸好赞卡及时援手,否则后果不堪设想。由于这一次的战斗相当依赖"必中"的关系,所以战斗时尽可能两至三机使用必中,然后进入敌人群当中,令敌人攻击时集中攻击他们,而我方则利用尚存的"必中"效果进行反击就可削减对手HP。

第9话 ファイナルフュージョン、承认!

熟练度:击坠ブンドル(HP7000以下会撤退)
胜利条件:1.击坠ブンドル舰
败北条件:1.グッドサンダー被击坠
2.真吾被击坠
3.已方战舰被击坠

狮子王凯在大厦上救了阿护后,便遇到妖怪。第一个战斗回合开始,略微试探一下敌人的实力,这才发现敌人力量高强。幸好第二回合援军队伍出现,比玛她们更气合提升气力。夹攻之下,那妖怪竟可完全回复再生。注意,此时败北条件已变成我方机体被击坠。第三回合FINAL FUSION启动,勇者王正式登场,合力击倒EL-02。注意每一回合敌人都会回复体力,要仔细计算所能达到的损害值。打倒EL-02,ブンドル军便正式登场。敌军并不是历害角色,但要留意真吾或战舰被击倒便会败北。敌军母舰的攻击力颇强,她会追击真吾。因为要拿到熟练度就必须一击扣减敌母舰7000以上,故此唯有使用4000攻击力的武器并配合援护攻击才能够达成。

第10话 二つのクロスボーン·バンガード

熟练度:6回合内全灭敌人
胜利条件:1.击坠ジレ
2.击坠ドレル
败北条件:1.大空魔龙被击坠
2.マザーハーガード被击坠(后加)

战斗开始时可以放慢节奏,要留意在宇宙中武器的力量或许会有些下降。不要被敌人的HP少的假相所迷惑,只要沉着应战便可。这一关敌方没有突如其来的援军,而我军在第三回合时,再敌军下方会出现宇宙海贼来援助我军战斗。但如想取得熟练度,就必须在第六回合之内击倒多利路(ドレル)或杰雷(ジレ)取得胜利,故此只有立即杀入敌军阵形之中。重点攻击敌人小队长,削弱他们的攻击力。相信取得胜利并不困难,但要注意敌人小队中的二机会使用援护防御,所以应用ALL攻击武器或先击倒旁边的二机。

HOW TO WIN

TV&PC GAME

第11话 宿命の出会いは战火の中

熟练度:7回合内全灭敌人
胜利条件:1.敌全灭
败北条件:1.大空魔龙被击坠
2.一矢被击坠(后加)

达基鲁(ダンケル)和迪斯蒙特(デスモント)第一回合便会离开。一矢因为父亲龙崎被杀而誓言报仇,气力大幅提升至150,可立即使用最强的攻击。因为敌人兵分两路,故此我军也要小心分成两队迎击敌人。在7回合内将敌军全灭,才能取得熟练度,这是颇为困难的事情,但有泰坦3号加入我军,他的耐久力很高,利用他杀入敌人阵营,先击倒敌军小队长;而上方则以一矢和移动力高的机体去战斗,最重要就是善用上方两方的基地施设来补给,那么便轻松得多了。

第12话 木星からの归还者

熟练度:6回合内完成胜利条件
胜利条件:1.サウザンスジュピター耐久力减至7000以下
败北条件:1.マザーバンガード被击坠
2.サウザンスジュピター被击坠

这次战斗的胜利目标是将输送舰的HP到达7000以下,而不是要将其击坠。因为我军一开始已经有宇宙海贼们的协助,实力大增,加上敌军没有支援部队,取得胜利应该不是问题。可是如要取得熟练的话,就必须在6回合内完成胜利条件,这样的话只好一如既往使用装甲和体力高的机体杀入敌群,再一举扣减输送舰的HP。因其耐久力高达35000,所以要不断使用小队攻击和援护攻击才可快速完成任务。

第13话 悲しい罪は泪で消えない

熟练度:击坠スカールーク(HP6000以下会撤退)
胜利条件:击坠リヒテル
败北条件:已方部队被击坠

在第2回合开始时,拉泽(ライザ)会将艾利卡带走并撤离战线。这版也没有敌方援军,加上熟练度的条件是击坠スカールーク,故此可以放心慢慢调配军队,布出最佳的阵容将敌人逐个击破。但有一点要留意,当只剩スカールーク和莉希迪露时,因为2个敌人的位置很近,故此对我方的威胁会相当巨大,随时会被集中攻击而导致体力受损。所以最好就是调配好后,一进入射程范围就尽速击落スカールーク,那么剩下的莉希迪露便容易对付了。注意敌军的援护防御,应先用全体攻击武器打倒援护机。

第14话 反逆の狼烟

熟练度:击坠クロスボーンガンダムX 2
胜利条件:1.敌全灭
败北条件:1.已方部队被击坠
2.トビア被击坠

面对ザビーネ的叛变,和木星军的夹击,的确是有点吃力,不过最难打的应该是"死之旋风队",因为此小队的回避力很高,体力又高,所以只好不断使用"必中"配合超强攻击,宜先集中击倒体力只有9000的玫瑰玛莉,那么敌人小队的回避力就会下降,然后再攻击19000的机体,破坏其援护防御。留意打剩敌军3机时,地图下方会出现敌援军和已方援军,他们是高达系的机体,故此我方也应使用高达机反击。要拿到熟练度很困难,只有不断追击ザビーネ,以身犯险冲入敌阵。

第15话 天翔けるガンダム

熟练度:5回合内全击坠死之旋风队
胜利条件:1.敌全灭
2.等待援军来到
败北条件:1.任何已方部队被击坠

与敌高达一交手便立见高下,但有神秘人助言,点破敌高达弱点,最后只需不断射击敌高达便可。多皮亚(トビア)更抢回高达救走比露娜迪特,但她说要留下来游说父亲不要侵略地球。于是多皮亚便与迪托德、五飞逃亡……正式进入宇宙版图后,要注意多皮亚机体耐久力不是全满。只过一个回合,"死之旋风队"便出现于东北方中间位置。因为要在5回合内将其打倒才能取得熟练度,故此应立即走到右上方等待"死之旋风队"来进行围攻,而3回合出现的希罗主要任务是引诱中间敌人,最好用"回避"指令对付敌人的攻击。其他人要不断使用精神技能才可以勉强打倒"死之旋风队",最后只要捱过5回合便会出现援军脱险。

第16话 复活の赤い彗星

熟练度:7回合内消灭敌军小队余下的4队
胜利条件:1.等到第八回合
2.击坠レウルーラ
3.击坠シャア(后加)
败北条件:已方部队被击坠

开始我军只有3部机体,故此应该按兵不动,待第3回合时主力部队来到时才一举进攻。要在7回合内打到敌军余下的4队并不是十分困难的事,但要注意在第5回合时敌援军红色慧星会来到,但他不会主动攻击我军,所以不需要理会他。此外,敌母舰也不会攻击我军,所以只要集中对付ギュネイ和其它战舰便可。待8回合来时,战斗便胜利。

第17话 绿发少年

熟练度:阻止幻魔要塞攻击基地(后加)
胜利条件:1.敌全灭
2.使用ガオガイガー的ヘルアンドヘヴン击坠EI—07(后加)
败北条件:1.已方任何部队被击坠
2.已方母舰被击坠
3.炎龙和冰龙被击坠
4.凯或超龙神被击坠
5.使用ガオガイガー的ヘルアンドヘヴン以外其它武器击坠EI-07

只有三一万能侠2号一人根本不能向敌方攻击,在第2回合时敌军突然出新兵袭击住宅区,炎龙和冰龙立即出动阻止。捱到4回合时,我军主力部队终于在西南方出现,全军总攻击。而到第5回合时妖兽登场,狮子王凯变成ガオガイガー出来战斗,同时敌母舰亦撤退。攻击了妖兽EL-07后,炎龙和冰龙便会合体成为超龙神。将EL-07的耐久力扣减剩下4000左右时,才使用ガオガイガー的ヘルアンドヘヴン将其击倒。记着要取得熟练度的话,便先要击倒其它所有敌机。

第18话 银河を旅する船

熟练度:8回合内击坠ジョナサン
胜利条件:1.敌全灭
2.击坠ジョナサン(后加)
3.击坠ハレック(后加)
败北条件:1.已方母舰被击坠
2.比玛、勇、一矢被击坠(后加)

过了一个回合,勇与比玛的合体将ジョナサン小队击伤,此时应立即使用精神技能"集中"再次攻击。我方主力部队由西面赶过来将敌军全部消灭后,敌援军便会由南边海岸而来。最好的对策就是保证当时我方尚有足够可以行动的机体,这样便可迅速全灭敌人。因为要在8回合内将ジョナサン击坠才能取得熟练度,所以先前应尽速将敌军全灭,最后将ジョナサン击坠后,东南方又立即出现马姆星人大军,而敌方将令ハレック会单挑一矢,答应他的请求便会走到西北面去决斗,而与其他敌人的战斗还将继续。

第19话 爱するものは、すでに亡く

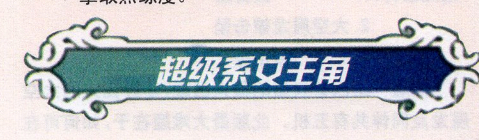
熟练度:8回合内完成版图
胜利条件:1.击坠タケル(后减)
2.敌全灭(后加)
败北条件:1.任何已方部队被击坠
2.ジーク、ゼンガー、美和、味方战舰被击坠

在第2回合的敌军行动时,敌援军由北方大举突袭。而第3回合,连恐龙帝国军也在东北角出现。不妨先打倒古露路后再打倒达基鲁将军,拿取道具和经验值。要注意恐龙帝国军体力较高,所以应调配攻击力较强的机体去对阵。这版的敌人不算太强,只要小心应付便能够在8回合内将敌军全灭,取得熟练度。

第20话 エリカとダイモス、泪の战い!

熟练度:击坠スカールーク
胜利条件:1.敌全灭(后减)
2.3回合内将クラインHP扣减至1000以下
败北条件:1.ナナ被击坠(后减)
2.一矢、ナナ被击坠(后加)
3.任何已方部队被击坠(后加)
4.クラインの击坠(后加)

开始因为不可让娜娜被击落,故此应立即飞回基地,利用地形回避敌人攻击。第2回合一矢来到,可以做一些简单的攻击。第3回合我军主力部队来到,但全灭敌人后敌军便会立即来到地图西北面,而且更令我军无法使用精神技能。辛苦捱到第5回合时,奇异灵鸟来到攻击敌母舰,解除了催眠攻击,我军终于可以使用精神技能。可是艾利卡被困在装有炸弹的机体里,要在3回合内将它的体力扣剩1000以下。注意,要在3回合内完成此胜利条件,然后再去击坠スカールーク拿取熟练度。



第1话 龙虎激突

熟练度:6回合内击落バーダラー
胜利条件:1.敌全灭
2.龙王机之防御
败北条件:1.龙王机之防御
2.凯、ボルフォツグ被击坠

选择超级系女主角作为开始时,第一关却见不到女主角的踪影,前作中的虎王机被人操纵,正在向龙王机作出攻击。就在此时,凯及ボルフォツグ出现,于是乎玩者便要一面攻击虎王机,一面守卫龙王机。凯的回避力极高,所以不用担心,而且在第二回合之时,因为有バーダラー的出现,即可令虎王机先行撤退(要击落虎王机是不可能的)。如要取得此版的熟练度,便要集中攻击万能要塞バーダラー了。不过敌人只有几个喽罗,所以最后再对付要塞也不迟!

第2话 ゴーショーグン、合身GO!

熟练度:ケルナグール舰被击落前要消灭其它敌人
胜利条件:1.击坠ケルナグール
败北条件:1.任何已方部队被击坠

由于先前虎王机的猛烈攻击,令龙王机被破坏,所以安西博士等人便把龙王机的灵魂及所有能力转

移至新的机体上，名为龙人机，当然是由女主角楠叶所驾驶。而战国魔神ゴーショーグン和グッドサンダー准备使用瞬间转移技术时，却被不少敌人包围，而且サバラス的儿子ケン太亦落入敌人的手上。正当不知如何是好之时，在第二回合豹马驾驶着コンバトラ-V来到增援。在战斗力明显增强的基础上，第三回合我方女主角亦出现，玩家们终可感受一下龙人机的威力了。敌人的实力只是一般，但要先打倒所有喽罗后，才好攻击ケルナグール舰。即使其HP过低亦不会撤退，所以大家可以放心战斗。

第3话 勇者王诞生！

熟练度：ブンドル击坠（HP3000以下撤退）
胜利条件：1. 敌全灭
2. 击坠ブンドル
败北条件：1. 凯被击坠
2. グッドサンダー被击坠
3. 真吾被击坠

众人打倒ケルナグール舰后，回到GGG总基地休息，但突然市面上出现了废物所做成的怪物，更袭击向一巨大建筑物。此时凯马上出现，把建筑物上的小朋友们救走。但因为敌人过于巨大，于是乎凯便和狮子机械人作出融合，变成ガイガー。于第二回合时，我方可出动四小队，玩者们要小心编制。在第三回合凯得到最终融合，变成更厉害的ガオガイガー，使用ヘルアンドヘヴン把E I—02打倒。就在破坏E I—02的核之际，一神秘少年出现把核变回人类的原本模样。后ブンドル带同大军出现，真吾此时亦作出增援。要取得熟练度，便先把其HP值扣到5000左右，后可用超级型的小队攻击，应该能够造成5000以上的破坏力。

第4话 飞び立て!大空魔龙ガイキング

熟练度：2回合内击坠10部敌机
胜利条件：1. 敌全灭
2. 虎王机HP扣减至20000以下
败北条件：1. サンシロ被击坠
2. 大空魔龙被击坠
3. クスハ被击坠

此版一始已有大量的敌人出现，幸好我方的大空魔龙及同伴共有五机。此版最大难题在于，如何可在两个回合之内击倒敌人10部机体。因我方和敌人的距离较远，所以便要寄希望于翼龙スカイラー、剑龙バゾラー及鱼龙ネッサー三机了。首先，翼龙スカイラー和鱼龙ネッサー要飞向敌阵，而同时最好使用"集中"的指令。剑龙バゾラー就要到达最近的山崖，之后便可攻击敌人较多的小队，这样应当能打倒两三架。当敌人攻击我方时务必进行反击，到第二回合时，剑龙バゾラー可在山崖上作出攻击，这便可以在2回合内击落10部敌机了。打倒所有敌人后，虎王机出现。只要把其HP扣至20000以下，他便会撤退。

第5话 深海かの来访者

熟练度：5回合内达以胜利条件
胜利条件：1. 敌全灭
2. 比玛的生存
3. 救出少女クスハ
败北条件：1. 比玛被击坠
2. クスハ被击坠
3. 已方战舰被击坠

大空魔龙队被三轮长官急召，可是敌人突然出现，众人都违反长官的命令，立即出发拯救市民。而在市区中，比玛意外地进入ブフン之中。就在此时，勇和カナン驾着グランチャー出现，希望可以控制ブフン。于是乎玩者便要保护比玛，把ブフン移到大楼上便可提高回避力。在第二回合时，我军及敌人都出现增援。而在敌人附近有一少女非常危险，但以楠叶的龙人机之机动力，应可及时救到她，所以玩者应立即以龙人机救回少女，之后再集中对付敌人，这样即可取得熟练度。

第6话 その名は超龙神

熟练度：将オットナル舰击落（HP 5000以下撤退）
胜利条件：1. 敌全灭
2. 以ガオガイガー的ヘルアンドヘヴン打倒E1—07
败北条件：1. 已方部队被击坠
2. 炎龙和冰龙被击坠
3. 凯或炎龙和冰龙任何一架被击坠
4. 以ヘルアンドヘヴン以外的招式打倒E1-07

在第二回合，超级A I的冰龙和炎龙在右下方出现，所以我方可以分两面对令敌人。但要取得此版的熟练度，便要把オットナル舰击落才可，他会在HP5000以下时撤退，所以我方应先把其HP下降至6000-7000左右，之后使用超力电磁侠的最强必杀技，加上我方的援护攻击，定能一举歼灭之。当敌全灭后，ゾンダー亦在此时出现，只有使用凯的ガオガイガー的ヘルアンドヘヴン打倒E1-07才能过版，所以玩者一定要留意E1-07的HP量。

第7话 光を求めて

熟练度：9回合内击坠ジョナサン
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 美和被击坠
2. 勇、炎龙和比马任何一架被击坠
3. 已方部队被击坠

今天是伊左未勇的17岁生日，但是其父母一直都没有理会，于是乎勇驾驶着ブフン机体离开。因为勇带着ブフン出走，所以被当作叛军派而遭到追杀。就在此时，勇和比玛再次遇上，并立即成为一队，他们可以使出威力极强的合体攻击。而大空魔龙等主力是在上方，所以应立即挥军南下，会合比玛与勇。幸好勇和比玛机体的回避力极高，不容易被击中。当敌全灭之后，第二批敌人会出现，但我方主力队伍会合后，敌人应不成问题。另外需要提醒大家的就是打倒ジョナサン后，其喽罗都会一起撤退。

第8话 もう一つのゲッターロボ

熟练度：6回合内击坠ザンキ
胜利条件：1. 敌全灭
2. 击坠???　（后加）
败北条件：1. 隼人被击坠

流龙马的父亲流龙作竟在研究所出现，而且更是来带龙马回自己的道场的，龙马迫于无奈只好和父亲离开。可是此时敌人竟然来袭，没有了龙马，隼人亦只好顶硬。我方因为回避力极低，所以不宜硬拼，可让ミチル的レライコマンド和敌人对战，因其机体回避力极高，所以应该有惊无险。在第二回合，龙马驾着ブラックゲッター一作为增援登场。他的回避力也不理想，所以还是不宜硬战。在第四回合，我方主力部队便会在右上方出现。要取得熟练度，便要立即攻ザンキ的ゼソ2号了，击倒ザンキ后敌人都不会撤退，所以可以安心地和敌人作战。

第9话 太古の怨灵

熟练度：幻魔要塞ヤマタノオロチ4回合以内撤退（HP7000以下撤退）
胜利条件：1. 敌全灭
2. 敌全灭后4回合内所有机体逃离版边
败北条件：1. 任何已方部队被击坠
2. 敌全灭后4回合内所有机体不能逃离版边

大万能侠的驾驶员剑铁也发现九州大陆地底有恐龙帝国的大军，于是是要求大军前来援助。一开始只有グレートマジンガー及ビーナスA两机，但因为要取得熟练度，所以应先向左上方前进。当敌人的第一回合时，在左上会有另一班敌人出现，这时当然要选择防御。在第二回合我方大军到达，此时便可配合グレートマジンガー向幻魔要塞ヤマタノオロチ进行痛击。但要击倒幻魔要塞ヤマタノオロチ还是有点难度，因为我方气力太低，不能使出强力必杀技，所以只好以撤退为先。之后我军应引敌军到版边作战，因为当敌全灭后，我方只有四回合出版边完成胜利条件。如远离版边的话，机动力低的部队就可能难以逃离。

第10话 宙よ立て!!! ビルドアップ!!

熟练度：ヤマタノオロチ击落前全灭其它敌人
胜利条件：1. 敌全灭
2. 击坠ヤマタノオロチ
败北条件：1. 美和被击坠
2. ビルドベース被击坠
3. 任何已方部队被击坠

邪魔大王国为了复国，所以需要大量的原料，于是乎便捉走了博士。宙回到家中，得知父亲被人捉走后，便立即赶往现场。此时只听到父亲的声音，叫他到ビルドベース之中。第一回合时，只有美和ビッグシューター。当第二回合，宙便会变身成为钢铁ジーグ。敌人只有两部机体，很容易便可消灭他们。敌人全灭后幻魔要塞ヤマタノオロチ及其大军出现，我方的主力军亦及时增援。此版先要把所有喽罗干掉，最后才可击落ヤマタノオロチ，这样熟练度便可入手。

第11话 C夺回作战

熟练度：1. ゼクス击落（HP扣减至2000以下撤退）
胜利条件：1. 敌全灭
2. 3回合内トロワ及カトル邻接ムサカ2
败北条件：1. 3回合内トロワ及カトル不能邻接ムサカ2
2. ムサカ被击坠
3. 已方部队被击坠

由于之前三轮长官有命令，而此方面的事件基本已经解决，所以大空魔龙队便回到了极东支部。而W高达队希望大空魔龙队等人可以取回他们的高达，这样便向宇宙进发了。当到达宇宙后，敌军有两架ムサカ，我方的トロワ及カトル的ムサカ要在3回合内接近前面的ムサカ。我军要为トロワ及カトル的トーラス开路，最好先把トーラス变成飞行形态，这样便可较快到达并回避敌军攻击。当接触到ムサカ，シーマ便会撤退，而ゼクス会驾着ドルギス3率领大军出现。此版最难的是获得熟练度，因为ドルギス3的回避力高，要多使用"必中"才成。幸好他的HP低过2000才会撤退，所以最后一击交给超级系的机体去解决吧！

第12话 军神が灾いを呼ぶ

熟练度：7回合内全灭敌人
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 一矢被击坠
2. 已方战舰被击坠

大空魔龙队继续在宇宙中前进，就在此时龙崎勇发现了バーム星人的宇宙船。原来バーム星人的大元帅リオン来到殖民星上，和刚健太郎进行和平谈判。正当谈判开始时，リオン在饮下饮品后竟立即毒发身

亡，其下属グロイヤー便指控地球人毒杀了其大元帅，于是一场和外星人的战争便爆发了。在这版我方可以有十一队小队出击，可说是非常有利。而敌人亦分为两面，所以我方可以让高机动力的机体到达下方和敌人作战，而超级系的则可面对リヒテル的战舰进攻，相信要在七个回合内击倒所有敌人应不是太难。

第 13 话 忍び寄る邻人

熟练度：7 回合内全灭敌人
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 己方战舰被击坠

火星中，リヒラ为了父亲被毒杀而决定挥军进攻地球，不过他的妹妹却在之前失踪了。原来リヒラ的妹妹エリカ被一矢所救，当エリカ醒来时，发现已在大空魔龙之中。因为之前在火星的撞击，她完全失去了记忆，只记得自己的名字而已。与此同时，木星商船被敌军包围，于是乎大空魔龙队便马上作出救援。此战第一要点是要立即派出高机动力的小队，去救出被包围的木星船。木星商船的 HP 高达 35000，被攻击一会儿尚不成问题。之后只要向下进攻，在 7 个回合之内打倒所有敌人，便可以取得这一版的熟练度了。

第 14 话 その暗の名木星

熟练度：胜利条件达成前将サウザンスジユピター以外之敌全灭
胜利条件：1. サウザンスジユピター的 HP14000 以下
败北条件：1. マザー. バソガード被击坠
2. サウザンスジユピター被击坠

万丈等人登上先前所救的木星商船，去查看木星难民们的情况。船长及カラス希望我方可以作出保护，此时突然出现一架高达，向商船进行攻击。此时在船上的トビア驾着机体迎战，但敌人实在过于强劲，一击把トビア打至半死。而敌人竟叫トビア快点脱离，原来木星商船只是伪装，木星帝国是想大举进攻。在第一回合我方只有万丈等人，所以最好采取回避及防御。于第二回合我军增援到达，反击开始。敌人的机动力较高，所以可让真实系的我方机体作主力，当把所有敌人打倒后，便可集中攻击サウザンスジユピター，只要把其 HP 扣至 14000 以下，便可得到熟练度。

第 15 话 恶梦！ 私の兄は地球の敌

熟练度：击落スカールーク（HP6000 以下撤退）
胜利条件：1. リヒラル击坠
败北条件：1. 已方部队被击坠

在小バーム星上，リヒラル和バルガソ正在商讨何时才正式攻打地球。得出的结果是，因地球而有几组势力在互相交战，现在就是攻打的好时机。而バルガソ亦提议和ボアザソ作同盟，这样胜算会高一些，侵攻行动就这样展开了。在战场上，敌我双方的位置是一左一右，而中间有非常之多的暗礁，令机动力大减。所以此场战斗可以慢慢进行，当到第三回合时，エリカ看到リヒラル的机械人，所有记忆都恢复了。她想起自己是バーム星人，为了不令一矢及其兄为难，于是便黯然离去。敌军小队多是队长 HP 较高，所以我方可以先把其他 HP 较少的敌人打倒，然后再集中攻击队长！

第 16 话 ティターンズの亡灵

熟练度：ヤザン击落前敌全灭
胜利条件：1. ヤザン被击坠
败北条件：1. 已方战舰被击坠

虽然玩者是选择了超级系，但是这版完全没有超级系的角色。原来，一直由布莱德率领的朗德•贝尔队迎来了新的首领。众人知道上方的这一决定后，当然颇有非议。可是命令是不可违反的，就在新任的指挥官司来到时，以ヤザン为首的敌人出现，更向我军进攻。这版没有了所有超级机械人，只有真实系机体，所以玩家如想取得熟练度便要仔细步署。首先把阿姆罗、卡缪和科的三小队作为先锋，在每一回合都要使用集中提高回避力。其他人就在第二回合再行动，以作支援。当ヤザン攻击时尽量回避，其他喽罗靠反击已可应付。阿姆罗、卡缪和科的三小队集中攻击ラムサス、ダソクル和两艘战舰，当完全打倒ヤザン以外的敌人后便可专心对付他了。

第 17 话 二人の娅君

熟练度：クロスボーンガンダムX2 落
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 已方战舰被击坠
2. トビア被击坠

因为害怕会再次发生如エリカ那样的事件，ビート命令必须核对所有难民的身份。而另一方面，ザビーネ以バラ和バルナデツト为人质，带同クロスボーンガンダムX2 投靠木星军团。面对ザビーネ的叛变和木星军的夹击，我方的确是有点吃力，不过最难打的应该是“死之旋风队”，因为此小队的回避力很高，体力又高，所以只好不断使用“必中”配合超强攻击。最好先集中击倒体力只有 9000 的ローズマリー，那么敌小队的回避力就会下降。再攻击 19000 的机体，破坏其援护防御。留意打剩敌军 3 机时，地图下方会出现敌援军和已方援军。要拿到熟练度很困难，只有不断追击ザビーネ，冲入敌阵后注意精神指令的配合。

第 18 话 迟すぎた追击

熟练度：2 回合内击落敌机 8 机以上
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 任何已方一机被击坠

大空魔龙队和朗德•贝尔队终于都合流了，两队重组后可以改一个正式的名称，电脑一开始会帮玩家改为“αナソバーズ”，当然各位也可以自行改名。“αナソバーズ”的第一任务，就是去追击ネオヅオソ的残党。镜头一转来到了 ZZ 高达方面，波蕾二世正在闹情绪，正在捷多头痛之际，ネオヅオソ兵竟突然包围众人，所以捷多等人只好开战。此版的熟练度非常难以取得，因为要在二回合中击倒八架敌机。敌人是 MS 系，命中率和我方差不多，而且更有援护防御。我方应使用“集中”指令提高回避力，并注意“待机”的位置。之后略微后退等到第三回合“αナソバーズ”队来援，这样再展开反攻！

第 19 话 归るべき场所

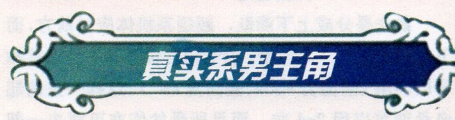
熟练度：ハレツク击落前要灭其它敌人
胜利条件：1. 击坠ハレツク
败北条件：1. 已方战舰被击坠
2. 一矢被击坠

在敌军中，ハレツク会单挑一矢。此时可选择接受或不接受，接受的话两人就要在另一面进行决斗。此版的熟练度是在打倒ハレツク前全灭敌人，我军必须先发制人，大举进攻。如以真实系应战，因其回避力高可以随意发挥，但其他的超级机械人就要注意 HP 的剩余量，这样应该可以从容打倒敌人。

第 20 话 母の国誉りをかけた勇士

熟练度：击坠スカールーク3 回合内将クライソ的 HP 扣减至 1000 以下
胜利条件：1. 敌全灭
2. 3 回合内将クライソ的 HP 扣减至 1000 以下
败北条件：1. ナナ被击坠
2. 一矢和ナナ被击坠
3. 已方战舰被击坠
4. クライソ被击坠事

一开始我方只有ナナ的一部小飞机，幸好敌人也只有先头部队来袭，只要移到基地处便可没事。到第二回合，一矢便会和ナナ同组，这样更加不用担心。到了第三回合，我大军便会来到，此时可以开始解决敌人。于第四回合时，敌人的气力更下降不少，此时超级系可以防御，而真实系可回避以提高气力。当第六回合时，敌军的脑电波机械便会被破坏，这时便可一举加以反击。



第 1 话 抹消されたMk-Ⅲ

熟练度：5 回合内完成胜利条件
胜利条件：1. クラツブ级被击落
败北条件：1. 主角机被击落

这一关基本上没有什么战略可言，只要一心击倒クラツブ级便可。由于朗德•贝尔队的一众实力颇高，加上击倒后资金又不是很多，结果都只是劳民伤财，还是不打为妙。

第 2 话 ロンデニオンに来た男

熟练度条件 6 回合完成
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 主角机被击落

由于敌方战舰在 3 回合内便会撤退，秘以根本是消灭不了敌人的，只要尽力而为就好。击倒前线的两架吉姆，以小队攻击型式要一击相信要 K. O. 他们并不是一件什么难事，而至第三回合时，自护军的残党便会出现于正北方向，玩家要注意。

第三话 约束は炎に消えて

熟练度：3 回合完成
胜利条件：1. 敌全灭。
败北条件：1. ヒイロ被击坠
2. 我方战舰被击落

要消灭眼前 9 支敌人并不难，因希罗有“集中”来回避，而随后出现的我方援军则更成为胜利的保证。开始时建议大家组成 Z 高达系一队、本宁等人一队、科一队，这样各队的攻击力量会较平均。当全部敌人被消灭后，ヤザン的大军便会由东北角出现。虽然援军数量颇多，但只需逐一击破便可。

第四话 守るべきもの、倒すべき敌

熟练度：击落サムスギリ
胜利条件：1. 敌全灭。
败北条件：1 我方战舰被击落。

第二回合时，敌方会有大量的炸弹冲向殖民星。不过幸好附近有クロスボーン一众人及时出现，以他们的实力要应付这批敌人是绰绰有余的。所以，我军基本上只要专一打倒ジレ便可。若当下方的炸弹全数被清除后，ジレ则会自动撤退，千万注意！

第五话 Gの归还

熟练度：当撒古斯的 HP 扣至 20%以下。
胜利条件：3 回合内让ヒイロ走到ムサカ2 两格范围内
败北条件：1. 3 回合内让ヒイロ不走到ムサカ2 两格范围内
2. ヒイロ与我方战舰被击落
3. ムサカ2 被击坠。

虽然眼前有一大批新自护军，但主要目的是要希罗移动到ムサカ2 两格范围内，利用希罗的“集中”和五飞的“加速”，第二回合便可达至目的，继而取回 5

部高达。当取回高达后，撤古斯随之会带着大军在先前我方据点出现，而シーマ见不妙立即逃走。虽然面临夹击状态，但玩家不必担心。建议我军先用W系的5部高达打倒新自卫军，而我方大军则且攻且走，当合流后再打倒撤古斯。

第六话 动乱の赤き星

熟练度：7回合内敌全灭
胜利条件：敌全灭
败北条件：1.我方战舰被击落
2.一矢被击落

首先是分成上下两队，超级系机体应付前方，而下方则由真实系来收拾。由于前方位置有不少建筑物可以利用（防御力+30%、兼回复EN），这样一矢的超必杀就可以用2-4次，而且所受的伤亦可减去一部分。下方的真实系由于距离较远，充分利用远程攻击武器即可。大家应该多采用小组战和支援攻击，这样击倒敌方战舰并不难。

第七话 宇宙海贼クロスボーン・バンガード

熟练度：达至胜得条件前将サウザンスジュピター以外的所有敌击破
胜利条件：1.将サウザンスジュピター的HP扣至10000以下
败北条件：1.マザー・バンガード被击落
2.サウザンスジュピター被击落

开始时玩家应先集合起来向东北方进攻，这样可减少被攻击次数。而第二回合时我方支援便会由南面出现，这时泰坦3等人可专心应付四周的敌人，等待我方大军前去救援。若大军中有对敌人小队成员全体的兵器的话，就应该在出阵时让其列于前方。因为敌方大军的前线是由3人一组的机体组成，尽快消减其力量是极为重要的。

第八话 引き裂かれた想い

熟练度：将スカールーク击落（但它HP6000以下撤退）
胜利条件：1.敌全灭
败北条件：1.我方战舰被击落

基本上该版没有什么战略可言，只不过逐步向前推进继而集中火力逐一消灭而已。要说到唯一的难点就是取得该版的熟练度，由于スカールーク的装甲颇厚，必须要安排好攻击顺序才能一口气扣掉6000HP左右。以小队形式去攻击的话，算集4人之力亦未必达到6000，而配合采用支援攻击，效果会较理想，至于如何配搭就要看玩家当时的小队设置了。

第九话 反乱と死の旋风

熟练度：将クロスボーン・ガンダムX2击落
胜利条件：敌全灭
败北条件：1.我方战舰被击落
2.トビア被击落

这一关要取胜并不难，最难的是取得熟练度，由于X2的能力是会承继玩家所强化过的数值（若之前改得太强的话这关就更难取得熟练度），而机师回避力则因NPC而变得超高，所以トビア开始时要用“必中”攻击，其它单位则要装上加速器（还要有精神“加速”）去支援トビア。目标是3回合内K.O.，否则就更难取得熟练度了。

第十话 弱肉强食の理

熟练度：敌全灭
胜利条件：1.我方全机体到达目的地
2.バーンズ击坠。
败北条件：1.我方任何一机被击落

一开始时最好先了结后方的敌人，继而再一直向目的地推进（不要停下来狙击敌人，等敌人自己来送死）。至第三回合，所谓的支援会在西南角出现，但由于单是两机很难突围アビジョ的防线，还是等捷多二人绕过来时才上前攻击。当移动至出口附近时，没想到敌人竟然在此等候，现在唯有强行突破。

第十一话 ロンデニオン强袭

熟练度：7回合内敌全灭
胜利条件：1.敌全灭。
败北条件：1.我方战舰被击落
2.主角机被击落

原来留在一旁的连邦军是ヤザン所布下的陷阱，目的是借机夺取GP-02。向该舰队方向前进，这样可避免主角因ヤザン的小队出现位置太远而变得被动。说到攻略方面，今次ヤザン的小组会较上次更强，加上那可恶的支援防御，还是将他小队中的其他成员逐一击破吧。身后战舰由于命中不高，还是等较后时间再处理。

第十二话 シャアズ・ビリービング・アワズプレイ

熟练度：6回合内击倒敌17机以上
胜利条件：7回合内我方战舰没被击落
败北条件：我方战舰被击落

要击倒17架敌机相信不会是难事，但危险在赤色彗星夏亚会在达成条件后出现，位置是ムサカ1的旁边，为着切身的安全着想，还是尽量离开敌人所在范围。如想取得熟练度的话，就一定要计算每回合的击倒数，至第16架时便要小心。最好的办法将敌人引入自己的火力范围，这样就不用担心夏亚那家伙了。

第十三话 リクレイマー

熟练度：5回合内敌全灭
胜利条件：敌全灭
败北条件：1.我方战舰被击落
2.一矢被击落

由于该话大部分地方都是水地，不少光线武器亦会用不到，所以事前分配小队就要更为注意（可以飞的机体切不可胡乱组合）。另外，本关的敌人是回避很高，而且有无形的防护幕大大减轻损伤，最好的当然是使用超级系角色加[必中]来作ALL攻击。若然想取熟练度的话建议用有[加速]的战舰，接载我军直飞敌人内部后才逐一放出。（木马屠城记）

第十四话 谜のエネルギー、ビムラー

熟练度：ケルナグール舰击破前将所有敌人全灭
胜利条件：击倒ケルナグール舰
败北条件：我方任何一机被击落

由于本关中我方人数只有五个，所以是对大家技巧的考验。至于说到特别要注意之处，就是利用高楼大厦的地型。有了该地型防御力+30%，就超级系来说是非常重要的。当然，善于利用诱敌深入的战略并处理好自己的待机位置也是十分关键的。

第十五话 リバイバル

熟练度：5回合内完成胜利条件
胜利条件：比玛没有被击倒
败北条件：1.比玛被击落
2.我方战舰被击落
3.主角被击落

开始时最好先到大厦上的位置待机，等待我方支援到来。如果至第二回合时主角的前路被阻的话，就击倒勇和カナン二人，他们HP约少于1/4时便会撤退。该版要取得熟练度的话，最主要的条件是在战前为主角机体装上两个移动力+1的部件，这样配合加速的情况下，可在2回内到达目的地。至于版面上的グランチャー并不需要理会，因平均LV不高，资金又少，加上回避高又有保护屏障，实不宜跟他们较劲。

第十六话 铁の巨神

熟练度：（E1-02击破后）ブンドル舰被击坠（HP7000以下撤退）
胜利条件：1.ブンドル舰被击退
败北条件：1.グッドサンダー被击坠
2.比玛被击坠。
3.主角被击坠。

首两个回合不论怎样攻击都是白费，不过狮子王一旦变身，HP也会回复过来，所以玩家不妨去大胆挑战一下。至第三回合GAOGAIGA便会变身成功，而这时配合BRAVE POWER队的连射，加上GAOGAIGA的必杀技，要一回合K.O.绝不会是问题。其后ドクーガ军和我方支援战国魔神等一同出现，接下来便是一场简单的大混乱。

第十七话 青と赤

熟练度：击沉スカールーク（HP5000以下撤退）
胜利条件：1.敌全灭。（ベンガル击坠后）
2.E1-07被ガオガイガー一的ヘルアンドヘヴン击坠。
败北条件：1.已方战舰被击坠
2.炎龙、冰龙被击坠。

由于炎龙和冰龙都是贵重品，还往逆方向逃离，而我军亦无需派军为它们二人解围。另外，当击退スカールーク后敌全军便会撤退，（自然远处的4小队亦会自动消失）全灭后E1-07便会随之在原先スカールーク较上的位置出现，这时必须要用狮子王的绝技将其K.O.。

第十八话 敌か味方か

熟练度：（初期敌全灭后）8回合以内将ジョナサン击坠
胜利条件：1.敌全灭
败北条件：1.我方战舰被击落
2.比玛、勇、冰龙、炎龙被击落

既然一开始时学会了合体攻击，就用该技对付面前已受伤的小队，如再配合“集中”的话更可预防之后的敌人。当敌全灭后便会出现ジョナサン带领的军队，由于只需击倒ジョナサン敌军全员便会撤退，所以如然想要升LV的话，就要妥善安排攻击顺序。

第十九话 邪魔大王国复活

熟练度：（初期敌全灭后）击落ヤマタノオロチ前消灭所有敌人
胜利条件：1.击落ヤマタノオロチ
败北条件：1.我方任何战舰被击落
2.ビルドベース被攻陷

由于该版的敌人全部没有一格范围的对空反击能力，所以可利用这一点将其“屈死”。当然，那些不能飞的机体就要利用森林等地型环境来提升防御力。开始后玩家不宜上前杀敌，应先守候在基地附近，由于该地地型中有HP/EN回复效果，要好好利用！对BOSS战舰方面宜用钢铁ジーグ去做铒，加上森林的修正，基本可以确保平安。

第二十话 ミッション・イミテイション

熟练度：（敌增援后）将スカールーク击坠。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：1.已方战舰被击坠
2.一矢、ナナ被击坠

先要占领研究所外围公路尽头像铁龙的建筑物，因为该地有30%的修正，同时还有HP、EN的回复效果。第一批敌人全灭后，在岛的尽头会出现敌人援兵，而

其所使用催眠脑波更使我方一开战气力值减半，同时无法使用精神指令。要取得熟练度的话，要预先在崖上布兵。气力值减半的回合时只要忍耐便可，待恢复时再给予敌人反击。注意，当クライン出现后，胜利目的便会改变。



真实系女主角

第1话 银色流星

熟练度：第五回合完成
胜利条件：1.敌全灭
败北条件：1.アイビス被击落

战舰不需理会，限时内消灭全MS就可过版兼加熟练度。主角机アルテリオン装甲太薄，为了安全最好使用"集中"，这样才可在冲入敌阵时不致遭到重创。增援出现后，可利用指挥和援护能力减少被击中的机会。アルテリオン全武器都有弹数限制，冲入敌阵时留意DF形态有两种武器是由3格开始，变形后最强攻击可以在近距离用。当击坠ダキ・イルス后，双方增援出现。アルテリオン可变形及补充弹数，可能的话建议大家在第1回合（反击时）便击坠ダキ・イルス，这样会令形势变得对我方有利。

第2话 海贼のガンダム

熟练度：全灭ドレル外敌人后再击倒ドレル
胜利条件：1.敌全灭
败北条件：1.マザーバンガード被击破

这一战的战场大部分地区是陨石，命中和回避也因此大受影响。到了第2回合，ザビーネ的小队会自己投降，由于ザビーネLV高，可用他削减强敌的HP。BOSS角色就是增援中的ドレル，要取得熟练度紧记先全灭其它敌人再击倒他。ドレル率领的部队LV和机体性能比初期的敌机更高，而且ドレル的机体更强。如想让アイビス升LEVEL，就只有靠属队长的ウモン了结他。ザビーネ加入后并成为X2驾驶者，X2性能和X1差不多，同样可加上ABC斗蓬，攻击力稍低。不过第8话便会反叛。应重用的只有アンナマリー。

第3话 斗凶、火星に立つ

熟练度：6回合内敌全灭
胜利条件：1.敌全灭
败北条件：1.我方全灭

所属不明军就是木星帝国，敌人是以MS系为主，更有HP过万的BOSS。这版玩者可使用的只有火星上的万丈等人，万丈最好对付较弱MS的バタラ以储气力，为将来对付BOSS作准备。不过可先退可以回复HP的地区，以接近ダイモス出现的位置，方便合流。敌人会自动送上门来，第三回合双方有增援，我方增援ダイモス可和增援的三机战斗升至120气力，而属BOSS的ギリ队（死之旋风）会开始行动。ギリ的机体HP高，故此要尽量让泰坦3和ダイモス两部超级系机体击倒敌人以储够气力，这样才能使用最强必杀攻击。留意这一队的队员有援护防御，可用ダイモス或Z高达的小队削去援护防御，又或者先发制人击倒有援护的一机。

第4话 我らと共に真实を

熟练度：4回合内将サウザンスジュピター的HP降至20000以下
胜利条件：1.サウザンスジュピターHP降至20000以下
败北条件：1.マザーバンガード被击落
　　　　　2.サウザンスジュピター被击落

若之前取齐熟练度的话，这版开始难度为HARD。这版唯一的目的是将敌舰减少到HP20000以下，要取熟练度的话大概四回合即可完成。初期敌军虽有两队二人小队，但是并没有援护，加上万丈和新CB军令战力大增。总的来说此版不算难打，过版之后《CROSS BONE》主角多比亚加入了新CB军，不过下版才会参战。注意，下版万丈和アイビス将强制出击，并要自编三个小队出战。

第5话 木星帝国

熟练度：敌全灭
胜利条件：1.敌全灭
　　　　　2.全小队到达北方（后加）
败北条件：1.我方任一机体被击落

初时我方只有三机（留意多比亚只有LV2），这战任何机体被击倒都会GAME OVER。故此应该先向后退，这样既可拉远和敌人的距离，更会接近我方增援位置，为反攻创造条件。我方增援出现后胜利条件便会追加全小队到达北方，不过取熟练度的方法则是敌全灭。只要小心迎击，取熟练度不成问题。敌人没增援，而BOSSバーンズ的小队有援攻和援防，要多用全体攻击武器。

第6话 灭びを告げるもの

熟练度：敌全灭
胜利条件：1.敌全灭
败北条件：1.マザーバンガード被击落

这一战的特点之一就是开始前可以选"阳动"和"正面突破"。这一选项主要会影响我方部队出现时机（分两次出现或一次出现）和熟练度条件出现时间，战斗状况会有很大不同。基本上"阳动"战法较方便，以进入基地取胜。而选了"正面突破"或"阳动"中突击部队出现时，胜利条件也会改为"任何一机进入基地"，不过取熟练度的要求仍然是"敌全灭"。若包括增援在内，敌人共有四部战舰。战舰常用可全体攻击的2连装主炮直到EN耗尽为止，被这招打中会受不小伤害。由于这版不限时间，故此以回避力高的机体令它们耗尽EN再将之收拾亦未尝不可。

第7话 战火に消えた平和の愿い

熟练度：7回合内敌全灭
胜利条件：敌全灭
败北条件：1.太空魔城或マザーバンガード被击落
　　　　　2.一矢被击落

和第三版一样，当限时一过会立即过版。要取熟练度就要在限时内将敌全灭，基本战略是先进入基地对付バーム军，然后再对付其它敌人。由于父亲被杀，强制出击的一矢气力已150，可作为对付这版的BOSS的主力之一。不过，留意一矢被击倒就会GAME OVER。合流的大空魔龙队有不少攻击力强横的超级系机体，基于敌人整体HP高的现实，要取熟练度便要好好利用这些新战力。对方两部HP25000的战舰在第一回合便撤退，虽然本版BOSS多是战舰级的敌人，但对方的驾驶者命中能力不弱，不能确保回避的话便要用精神补足。另外，スカールーク要到第5回合才移动，最好主动上前去击坠它。

第8话 ザビーネ反乱

熟练度：击落クロスボーン・ガンダムX2
胜利条件：1.敌全灭
败北条件：1.トビア被击落
　　　　　2.太空魔龙或マザーバンガード被击落

完成上一版时可将多比亚转用F91或X1以对付X2，并在主力机上配备加移动力的部件，以作为追击X2的部队。这版X2的改造和ザビーネ的能力值是参照玩者修正的数据，故此前七版最好暂不改造X2。由于X2长期处于防御状态，加上有斗蓬，故此密集攻击之余也不要用光学射击武器，应多用实弹或用格斗武器，在X2逃脱前将其击坠就会有熟练度。另一强敌（死之旋风队）已集齐三名成员，三部MS的HP和性能颇高。而且两个队员也有援护，不过队员的机体武器射程是弱点所在。可先用全体攻击消弱HP，再向三人进攻。第4回合南方有敌增援，竟然就是新自护军，他们会优先攻击不能移动的母舰。敌人主力只有渣古F2和绿勇士M等旧MS，留意レズン的小队也有人会援护。过版之后要选择"留在MOTHER VANGUARD（このままマザー・バンガード）"或"……"，不过无论选择哪个都会离开新的CB军。

第9话 战士之战，兵士之信念

熟练度：7回合内把ノイエ・ジール击破
胜利条件：1.破坏发电卫星
败北条件：1.我方战舰被击落

这一版开始虽然我军只有不多的战力，可是因为敌人不算太强，因此大可以正常的速度挥军向上进攻。而第二回合之时科更因为自我激励下，气力一下子提升。这时，大家可以把攻下来的卫星ミサイル逐一击破。过了一会儿，我军便会正式出场。这时大家可以把一半以上的战力向上方进攻，留下部分重要的战力来对付中间出场的贾图，当第五回合之时，贾图便会出现（女主角亦会在这时出场），这时战斗的胜利条件便会改变，大家只需要在七个回合之内把贾图杀掉便可以完成此版，而且更可以取得熟练度及PP值。大家这时只需要集中最强的部队进行围攻，相信在两个回合之内便可以轻易将其解决。战斗后便可以取得"プロペラントタンク"、"カートリッジ"及"リペアキット"。

第10话 少年达の决意

熟练度：没有（战斗1）／将クァバーゼ击落（战斗2）
战斗1
胜利条件：1.把クロスボーンガンダムX2击破
败北条件：1.トビア被击破
战斗2
胜利条件：1.我方所有机体到达指定画面端
　　　　　2.敌全灭
败北条件：1.我方任一机体被击落

这一版之中分为两场战斗——第一场主要交代故事，在这一场之中虽然看似要对付比自己高出很多的敌人（CROSS BONE GUNDAM X2），可是大家在第二回合时因为主角见切，一击便将敌人HP扣去不少，而且在第三回合中更成功夺得CROSSB ONE GUNDAM X2!在第二战中，虽然完成条件十分简单，只需要把所有机体移至上方便可，可是要取得这版的熟练度却不易。因为要击破后来出现的グァバーゼ，便需要与敌军正面交锋。因为大家一定不可以死去任何人，所以如果想要取得熟练度，便需要尽量利用"集中"令回避率提高，再配合刚取得的CROSS BONE X2（战力十分惊人！）作战。而グァバーゼ当然由トビア来对付（主要以反击来攻击グァバーゼ），而其它的喽罗们则以捷多及布露（ブル）等人应付。当大家把グァバーゼ击破后，不要再与敌军作战，立刻逃走方为上策。

第11话 我が妹に名誉なる死を

熟练度：将スカールーク击落
胜利条件：1.把リヒテル击破
败北条件：1.我方战舰被击落

在这一场中，基本上敌我双方都没有增援出现，以现有的战力一决胜负。敌人的机体HP及装甲都颇高，

不易对付，大家最好集中战力来逐一击破。幸好在刚才过去数版之中有多位有实力的同伴加入，尽量让他们大显身手吧。要取得这版的熟练度不是太容易，原因是要把ガルソロール的ライザ打倒才行，他的 HP 下降至 6000 以下时便会撤退，大家要好好的计算，再加上 SAVE LOAD 大法，配合护援攻击，才可以成功取得熟练度。

第 12 话 反逆の翼、再び

熟练度：四回合内完成胜利条件
胜利条件：1. 把アルテリオン移至ネオブオン舰旁
败北条件：1. マザーバンガード被击落
2. アイビス被击落
3. ムサカ3 被击落

这一仗开始时的目标是要把女主角机移动至敌方战舰旁，为迪奥等人开路抢夺 GUNDAM。大家要取得这一版的熟练度的话，必须要在四回合之内完成胜利条件，所以大家开始时应以"集中"增加女主角的回避率，然后一口气冲入敌人的重围。当女主角机接近了敌战舰时，敌方增援便会登场，而且更是十分强大的撒古斯所驾驶的トールギス3！幸好同时 WING GUNDAM CUSTOM ZERO 及其它同伴亦会登场，尤其是 WING GUNDAM，它的机动力出色，回避力亦十分超卓，基本上没有什么敌机可以接触到它，绝对是对付撒古斯的主力！这时，大家只需要集中兵力把所有的敌军消灭便可过版。完成此版后可以取得道具"ミノフスキークラフト"、"防尘装置"X2、"スクリューモジュール"X2、"ブロペラントタンク"X2、"カートリツジ"、"リペアキツト"及机体"量产型 GUNDAM F91"、"GUNDAM 试作 1 号机 FB"。

第 13 话 慧星、来袭

熟练度：女主角机没被击破
胜利条件：1. 把ベガリオン击坠
败北条件：1. 我方战舰被击落

在这一场战斗之中，虽然敌我双方的机体并不多，可是因为敌人的机动力及回避力十分高，加上敌人开始时已经有 150 气力，其破坏力绝对惊人！大家如果想要取得这一版的熟练度，就必须令女主角的机体在没被击破的前提下把ベガリオン消灭！大家可以尽量以其它的机体把ベガリオン的 HP 扣减，而女主角机尽量以集中来进攻！因为敌人拥有分身的技能，所以大家最好以"必中"来攻击。

第 14 话 深海を友して

熟练度：四回合内全灭敌人
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落
2. 一矢被击落

在这一场开始时，大家主要对付上方的敌人。看似不太困难，可是因为地型大部分是海洋的关系，所以大家如想要取得这一版的熟练度，就必须要小心编排小队才可。尽量要编排多一点能够飞行的部队，这样才能在战场上快速移动。GUNDAM WING、大空魔龙、ダイモス、泰坦 3 等，都是不错的选择。在第二回合之中，我军更会有增援出现，他们的回避力十分高，基本上大家可以多用他们。当把敌人全部消灭之后，异星人便会出现，而且更要求与一矢作单挑，如果大家对一矢的等级有信心的话，便接受挑战吧！只需要把ハレツク击破，便可以完成此版。

第 15 话 长き旅路の始まり

熟练度：击倒ケルナグール前要击破所有敌人机体
胜利条件：1. ケルナグール舰被击破
败北条件：1. 我方战舰被击落

在这一场之中，基本上不会有任何主力军会出现，大家主要是以战国魔神、及增援的铁甲万能侠、V 型电磁侠作战。虽然敌军的数量十分多，可是因为战国魔神的装甲颇高，足够对付这班喽罗。想要取得这一版的熟练度，就必须要把所有的喽罗全灭，之后再把战舰干掉才可。因为战国魔神是敌人众矢之的，所以其它机体要为它作支援。利用精神指力的帮助，相信把敌人喽罗全部消灭并不算太困难！敌舰的攻击力十分高，大家最好集合所有机体来对付他方为上策。

第 16 话 ヒメとブレンパワード

熟练度：达成胜利条件前把敌小队击破
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 比玛被击落

在第一回合中，因为只有比玛（ヒメ）一架机体，所以先向上离开，不要与敌人周旋。就在第二回合时，我方大军便会出现，这时大家要令女主角机顺利移动至指定的地方。不过为了取得这一版的熟练度，必须要在把敌人グランチャ部队最少击破六队后，再让女主角到达目的地。敌人的回避力十分高，而且会不断出现（六次），大家最好派出命中率高的机体来对付他们。勇及カナー并不难打，而他们的体力下降至一成左右时亦会撤退。当女主角来到了指定地方之后，宿敌スレイ又会出现。这一次女主角因为要保护少女而决心再与スレイ作战，但其气力会一下子降至 80 左右，大家最好有一两架战斗力较高的机体作后援。

第 17 话 勇者王ガオガイガ

熟练度：将ブンドル舰击破
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 凯被击坠

这场战斗主要分为两部分，开始时只需要面对ゾンダー人间，以ガイガー及 BRAIN POWER 两队进行牵制即可（并不能把它击破）。当第四回合，ガイガー便会变身为ガオガイガー，他的必杀技可以把ゾンダー人间的核打破。这战之后，ブンドル便会出场，而我军主力亦会同时登场。虽然敌军的数量十分多，可是因为他们大部分的 HP 只是千多左右，所以并不算太难对付。想要取得这一版的熟练度，就一定要把ブンドル舰击破。因为ブンドル舰 HP 下降至 7000 后便会离开，因此大家一定要好好计算，利用护援攻击一口气完成攻击。

第 18 话 ビルドアップ！钢铁ジーグ！！

熟练度：不让ヤマタノオロチ攻击ビルドベース
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 美和被击坠
2. ビルドベース被击落

这场战斗没有我军主力出场，大家一定要小心行动才可。任务是保护ビルド基地，虽然基地拥有高达 10000 的 HP，不过大家最好不要让它受到袭击。开始时只有两架喽罗机出现，并不难打。之后敌人主力会出现，而我军亦有盖塔部队出现增援（这时熟练度条件才会出现）。大家目标是阻止幻魔帝国ヤマタノオロチ攻击基地，可以采用合围战术。幻魔帝国ヤマタノオロチ的 HP 及攻击力十分高，所以大家一定要多用精神，如"铁壁"、"集中"等。

第 19 话 勇の战い

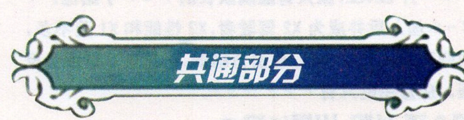
熟练度：6 回合内敌全灭
胜利条件：敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落
2. 勇或比玛被击落

这场战斗中，大量的 BRAIN POWER 系的敌人出现，因为他们拥有十分强的保护罩，要击破他们并不容易。这一版的熟练度取得方法是需要大家在六个回合内把所有敌人全部消灭，不过大家不要以为只对付下方的敌人便可。当下方的敌人被我部队击破 5 队之后，增援便会从上方出现。虽然我方的增援也会在上方出现（超龙神），可是要一架机体对付多个增援并不容易。因此建议大家开始时把七成的战力放在下方，而三成的战力则先行移动至上方等待增援出现。

第 20 话 まやかしの平和は要らない

熟练度：将スカールーク击落
胜利条件：敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落
2. 一矢或ナナ被击落

在第一回合中只有ナナ一人，大家一定要利用精神指令及不断逃走来回避敌人的攻击。就在第二回合，ダイモス便会出场，为ナナ挡下攻击。虽然此时拥有ダイモス坐镇，不过大家最好还是等到第三回合我军正式出场再全力出击。我军出场同时，敌军的增援出现。不过这时敌人使用诡计令我军全体气力一下子降至 50 左右，而且不能使用精神指令，我军的战力大为下降。这时大家如果想要取得熟练度，就必须让负责主力战斗的部队向上方冲，集中兵力把スカールーク击倒。如果想打得轻松一点，则可以先把旁国的ガルンロール击破。因为当ガルンロール被击破后，我军的气力会回复正常。不过，这时只有三回合时间来把スカールーク击倒。在击破ガルンロール的同时，クライン会捉着エリ及クライン出现，这时大家要在三个回合之内，把クライン的 HP 攻击至 1000 以下。千万小心，因为クライン会不断瞬间移动，要攻击他实在不易。在这场战斗之后，便可取得"ミノフスキークラフト"、"防尘装置"X3、"スクリユモジユール"X2、"ブロペラントタンク"、"リペアキツト"。



第 21 话 金色の破坏神

熟练度：8 回合以内完成此版
胜利条件：1. 敌全灭。
败北条件：1. 已方战舰被击坠
2. 凯或ボルフォツグ击坠。

这一场战斗绝对是十分困难的，因为敌人的数量十分多，而且 BOSS 会出现两个。大家如果想要取得这一版的熟练度，就必须要在 8 个回合内过版，时间非常紧迫！最好是派出最强的部队，以最快的速度移动至 BOSS 前，因为今次并不能用ガオガイガー的最强招来取核（凯会死去），所以大家就要采用基本的战法，然后再让ボルフォツグ取核（如果大家如果想要取得这一版的熟练度，就必须要在四回合内人除掉他）。之后敌人增援会出现，第二位 EI-20 出场（同时因为重力改变的关系而令大家不能行动），过了两回合ゴルデイマーグ便会出场，他会与ガオガイガー一同组队，这时大家亦都是以自己的力量把它打倒，而ガオガイガー便会过来使用最强合体必杀技把 EI-20 的核取去完成此版。

第 22A 话 目觉めろジーク！怒りの反击

熟练度：7 回合内敌全灭
胜利条件：1. 敌全灭

败北条件：1. 我方战舰被击落

在这版开始时位于山崖上，所以和敌人有一小段距离。不过想在七回合内全部消灭敌人，便要兵分两路。因为在稍后右上方会出现敌人的增援，所以要预先作好准备。敌人有些体力非常之高，要使用多机体的小队作攻击，如此应能在七回合中打倒所有敌人。

23A 话 マシーンランド浮上

熟练度：6 回合内击落ガレリイ
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落
2. 龙马、隼人及弁庆任一被击落

在这版要于六个回合内打倒ガレリイ和バット，因为我方和他们的距离非常之远。而且在攻击的过程中，他们会常常进行防御，所以最好还是是大部队集体前进。注意，敌人的体力非常之高，我方可以真实系先消减其体力，再以超级系一举杀之。

第 24A 话 帝王ゴール决死の猛反击

熟练度：バット和ガレリイ击落后，8 回合以内击坠无敌战舰ダイ
胜利条件：1. 敌全灭
2. 无敌战舰ダイ击落
败北条件：1. 任何一机被击落
2. 龙马被击落
3. 我方战舰被击落

在这一版开始时，只有武藏的ブラックゲッター一机。虽然面对着大量的敌人，但也不需惊慌，只需等待至第二回合ガオガイガー便会出来，使出一招把地面切裂，所有机体都会掉至地下，而且更在混乱之中把龙马等人救了出来。这时真正的大战才刚开始，如果想过版的话，集中兵力向敌方的无敌战舰ダイ进攻吧！因为它拥有高达 55000 的体力，而且装甲十分厚。取得熟练度的方法是先将无敌战舰ダイ以外的所有敌人全部消灭，这样再全力进攻无敌战舰。

第 22B 话 战うだけのマシン

熟练度：7 回合内敌全灭
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. ジーグ或美和被击落

开始时只有ジーグ一人面对大量敌军，虽然敌人的数量颇多，不过大家只需要忍耐两个回合，我军主力及希罗的 GUNDAM WING 便会出来增援。这时，大家以平时战法来战斗便可。不过如果要取得这版的熟练度，则需要在七个回合内把所有敌人全部消灭。为了达成这个目标，一定要准备三成左右的兵力移动至上方等待敌增援。在第三回合时敌人的增援便会出来，大家只需分秒必争的战斗，相信完全可以在限时内把敌人全部消灭。

第 23B 话 恐龙帝国的逆袭～前编

熟练度：6 回合内击破ガレリイ
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落

这一版不算太难，因为敌方没有援军，所以大家可以在开始时便尽力出击战斗。因为恐龙帝国的机体防御力十分高，大家最好以多机体编制在一小队之中，这样可以增加一回合的攻击力。超级系的角色绝对要出动，因为 HP 及攻击较高，对付恐龙帝国兵比较容易。不过当大家打了四回合之后，恐龙帝国便会使出他们的秘密武器。这武器是任意在地图上攻击的 MAP 炮，攻击力颇高，不过因为不能估计其攻击落点，所以基本上是避无可避的。这一版的熟练度取得方法是要在 6 回合内把上方两架 HP 极高的ガレリイ及バット击破。不过因为他们的 HP 及防御力极高，所以大家一定要派数个把战力及移动力高的小队前往，援护攻击的技能也是必不可少。

第 24B 话 恐龙帝国逆袭～后编

熟练度：无敌战舰被击破前把敌人全灭
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落

这一版开始时只有武藏的ブラックゲッター，大家只需要等待至第二回合，ガオガイガー便会出来援助。ガオガイガー将地面切裂，所有机体都会落入地下。龙马等人获救，大战开始。胜利的关键在于调整战力，最后集中攻击无敌战舰。

第 25 话 开かれた地狱の扉

熟练度：将所有敌人击破才把ヒミカ击破
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 钢铁ジーグ战舰被击落

这一版开始时敌人的数量不算多，ジーグ及两小队还可以对付他们。接下来，因为发现右方的敌人ギララ有些怪，于是便移动过去将其消灭。之后，敌人的援军便会陆续来到，而我军的主力部队也及时出现。基本上因为敌人的装甲及 HP 都十分高，并不易对付！大家一定集中战力把他们逐一击破，当把ゴーゴン消灭后，他整队士兵便会撤退。这时真正的 BOSS ヒミカ出场，而她的 HP 高达 70000，相信大家这时不少角色都已经有“热血”精神指令，这样对她会比较轻松。

第 26 话 相容れぬ存在

进入条件：完成第 25 话后，选择“バイタル・ネット作战に参加する”
熟练度：7 回合内完成版图
胜利条件：1. 敌全灭
2. 击坠エツガ和 E1-07
败北条件：1. 我方战舰被击落

一开始玩家当然是向上进攻敌军，但当打剩ジョナサン一人后，下面东南方便会出现ゾンダー一大军，故此要注意不要独自留下我方母舰在中央被打。与此同时，エツガ竟然出现在正北面并暴走起来，我方必须将双方都击倒才能取得胜利。故此必须兵分两路争取时间，超级系主攻下方回避力较低的妖兽，高达等真实系则主攻エツガ，注意他的防御力很强。

第 27A 话 フアルコン坏灭の危机

熟练度：4 回合内敌全灭
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落

要在 4 个回合内把所有敌人全部消灭掉，熟练度才能取得，这是颇有些难度的。唯有分两路左右不断前进攻击，敌军全消灭后，正北面便会出现敌部队。原来先前的伏击是令我军中毒而不能使用精神力，而且攻击力亦会下跌（气力 50、SPO），所以最好还是听从指示后退，不要强攻。来到第 6 回合时，ゾンネカイザー一出现，攻击他一次后，发现他的超弹性合金受到任何攻击也不会受损，故此只好撤退。

第 28A 话 我が拳に命を懸けて

熟练度：击落三艘グロテクター（HP10000 以下会撤退）
胜利条件：1. 敌全灭
2. 击坠ゾンネカイザー
败北条件：1. 我方战舰被击落
2. 一矢被击落
3. 已方任何机体被击坠（后减）

一开始便令一矢上前使用“必杀烈风正拳突き改”，其它攻击无效，只有此招才有用，因为要消耗 70EN，这点要加倍注意。将ゾンネカイザー一击坠后，アイザー一立即驾驶着超弹性合金机体再战一矢，这也和先前一样，只可使用“必杀烈风正拳突き改”。不过在西面那部ゾンネカイザー一则使用正常的攻击方法也有效。将アイザー一打倒或打剩敌军 3 队，便会出现海底城黑暗四天王，所以应先尽量多打倒西面的敌人，然后再对付アイザー。

第 29A 话 怒りの日轮

熟练度：将メガボークベンメル击坠（HP10000 以下撤退）
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. マザーバンガード被击落

敌人机体的回避力很强，故此我方机体最好找建筑物地型作掩护，又可以补充 EN。第 3 回合时，敌人メガボーク登场，他们的 HP 很高，而且要击倒ベンメル取得熟练度，只有靠万丈的最强必杀技加“热血”才可扣减他过 10000 的 HP。特别注意，当我军攻击了デス・スハイダー后，便会立即有一部机体クインマンサ登场，这是颇厉害的机体，宜使用高达系或真实系回避力较高的角色去应付。

第 30 话 コロスは杀せない

熟练度：在击坠ブツターギルソ前，解救デス・スパイダー
胜利条件：1. 敌全灭
2. 击坠所有アイアイ后，扣减デス・スパイダー的 HP1000 以下（后加）
3. 击坠ブツターギルソ（后加）
败北条件：1. 己方任何机体被击落（后减）
2. 击坠デス．スパイダー（后加）
3. 大空魔龙被击坠（后加）
4. 万丈被击落

初时在敌人攻击时应该采取防御战术，第 3 回合时，万丈会气力全满 150 点，这时便可以大举反攻。注意要扣减那 3 部デス・スパイダー的 HP 到 1000 以下，千万不要击坠他们。第 4 回合时钢铁ジーグ得到新部件、新力量，气力大增，战斗变得更为简单。捱到第 5 回合时，我军主力部队来到，是全力反击的时候了。

第 26B 话 谋略的大地

进入条件：25 话结束后，选择“北米のネオ・ジオンを追う”
熟练度：シーマ移动至地图北方前把她击落
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落

开始时大家要全力追击シーマ，不要让她成功逃去，主要可以利用 GUNDAM 系或 BRAIN POWER 系的角色。大家成功阻止她离开的话，便可以取得这一版的熟练度。接下来是主力与中央的 MS 战斗，它们的攻击力及回避力颇高，我方可以多用“集中”或“必中”来提高命中率。在第三回时，BRAIN POWER 敌部队便会在右上方出现。因为他们除了拥有十分强的保护罩外，还拥有极高的机动力，要打中并不容易，绝对是难缠的对手。

第 27B 话 热砂の蜉蝣

熟练度：7 回合内敌全灭
胜利条件：1. 8 回合内把ビツター一击破
败北条件：1. 经过第九回合
2. 母舰被击坠

由于这版的时间很有限，大家要在八回合内把敌人的 BOSS ビツター一击破才可，但因为开始时的距离与敌人的位置十分远，所以在组小队时大家除了考虑其战斗力外，移动力亦是十分重要。我们的目标是要在两回合内令数架主力机接近敌军基地，然后全力压上。想在这一版中取得熟练度尤其不易，虽然敌人不

算强，可是会有两次增援出现，分别在地图左、右位置，大家一定要有一定数量的机体在此守候，以最快的时间把他们击破，这样才有可能在七个回合之内把所有敌人击倒。

第28B话 海底城！大攻击开始！

熟练度:8回合内完成此版
胜利条件:1.把海底司令部击破
败北条件:1.我方战舰被击落
2.一矢被击落

因为这版是在海中决战，不能飞行或移动力太低的小组就不必使用。目标是要攻击中央的海底城，没有6格攻击距离的武器就无法打到它，所以攻击距离也是派出机体的考虑因素之一。这版中虽然敌人很多也很强，幸好那暗黑四天王会在第二回合撤退，这样我军就可轻松一点。在第二回合开始时，每一回合都会有飞弹射出来攻击我军，要小心。当大家把海底城击破之后，总帅リヒテル便会在左上方登场，它的体力十分高，再加上其中一个机体只能够由一矢的最强招击破，所以这时大家难免又会苦战一场。想取得这一版的熟练度，便需要在八回合内把总帅リヒテル击破，时间紧迫，大家最好不要理会喽罗，集中攻击海底城，然后再全力攻击リヒテル，这样才能在限定时间内获胜。

第29B话 地球ぶつた切り作战

熟练度:将ベンメルの击落
胜利条件:1.敌全灭（后减）
2.ブツターギルン登场后、5回合以内将其破坏（后加）
败北条件:1.我方战舰被击落
2.万丈被击坠（后加）
3.（初期敌全灭后）胜利条件未能达成的场合

开始时要面对拥有极高回避力及远射程的BRAIN POWER部队，建议最好分兵两路，拥有高命中率、射程及回避力的真实系机体去北方对付BRAIN POWER。留下最少三架以上的超级系机体在母舰的附近，因当大家把BRAIN POWER部队击破之后，敌人增援便会突然出来，而且在左下方会出现一架ブツターギルン，大家要在它出现内5回合中把它击破。因为ブツターギルン拥有高达60000HP，所以为了争取时间，尽以热血等精神指令协助攻击。不过大家如果想取得熟练度，则一定要先把ベンメル击破才可，同时在中央及上方还会出现敌方增援，大家绝对要注意小心！

第30B话 华丽なるかな地流

熟练度:无（前半）/8回合内完成（后半）
胜利条件:前半:1.メガボーグ·キドガー击坠
后半:1.敌全灭
2.万丈对デス·スパイダー一进行攻击
3.（万丈与デス·スパイダー一战斗后）コロス击坠。
败北条件:前半:1.デス·スパイダーの击坠
后半:1.任意我方机体被击坠
2.万丈被击坠。（后加）
3.我方战舰被击坠。（后加）
4.デス·スパイダー一被击坠。（后加）
5.（万丈与デス·スパイダー一战斗后）我方战舰被击坠。（后加）

战斗开始时便进入泰坦3与メガボーグ·キドガ一的单独决战，因为敌人抓了人质在下方的デス·スパイダー一舰内，大家不可以把デス·スパイダー击破。不过，就算只有万丈一人已足以应付メガボーグ·キドガー。当大家把メガボーグ·キドガー击破后，ミレーヌ便会出现，更会把万丈带入异空间之中。这时万丈便会与キドガー一并肩作战，虽然敌人数量众多，可是战斗难度并不大。更何况过了两回合之后，我军便会进入异世界之中增援。这时如果大家想取得熟练度，则需要在8回合之内先把デス·スパイダー一干掉救出人质，再把增援的コロス杀掉。因为时间紧，大家一定要在开始时便全军压境，不需顾虑后方。

第31A话 武神装攻，降临

熟练度:6回合内完成版图
胜利条件:1.敌全灭
2.击坠ククル
败北条件:1.我方母舰以外的机体被全灭（后减）
2.已方母舰被击坠（后减）
3.ゼンガー、レーチェル被击落（后加）

三艘母舰因为在发射上太空的起动装置当中，故此不能移动。因为四周有建筑作补给基地，以6回合快速将敌人全灭应该不是一件很难的事。敌全灭后，ククル出来突袭，ゼンガー一舍身保护三母舰升空，自己留在地球，幸好有人来救。最后，最好是放弃主动攻击，使用完全回避去捱1回合，グルンガスト参式变身，再捱1回合（建议也使用完全回避），武神装攻降临！此时，就可使用"斩舰刀·云耀·太刀"跟ククル来个了断！

第31B话 我二敌ナツ

熟练度:???击落(HP7000以下撤退)
胜利条件:1.虎王机之HP3000以下
2.敌全灭
败北条件:1.クスハ被击落
2.虎王机被击落
3.クスハ及ブリツト被击落

只有超级系女主角才可进入这版，由于所有同伴都已升至太空中，只有クスハ留下对付ブリツト，幸好此时レーツエル和ヴィレツタ及时来到，才不致于孤军作战。虎王机因被レーツエル攻击过，所以其HP只有24000，只要把虎王机的HP降至3000以下便可发生EVENT，而主角便能用龙虎王来面对谜之敌人，因气力已到150，应用"热血"加最强攻击打倒谜之敌。

第31C话 百舌与隼

熟练度:6回合内击破ヤザン（HP3000以下逃走）
胜利条件:1.敌全灭
2.我方战舰被击坠（后加）
败北条件:1.主角机被击落

由于玩家只有二人，要面对一大群自护军是颇费力的，所以一开始时最好留在原地。至第3回合时，我军便会由北方出现，这时便可安心攻击。由于ヤザン回避力高、装甲厚，加上身旁有不少援护机体，所以攻击前要先干掉其身旁的手下，否则很难取得熟练度。

第31D话 约束的宇宙

熟练度:击破ビツツア前把所有敌人击破
胜利条件:1.击破ビツツア
败北条件:1.我方任何机体被击落

这版因为主要是交代剧情，所以战斗比之前的版面短，而且难度较低。开始大家可用所有力量对付下方的ゾンダー军，只需要等两个回合，アイビス的宿敌スレイ便会出场。女主角终于醒觉过来，而且更学会了一招十分强力的新必杀。这时先把スレイ干掉，然后再把ビツツア击破，这便可以过版及取得熟练度。

第32话 妄执の妖花

熟练度:（ジレ增援后）将ザムス·ガル击坠（HP10000以下撤退）
胜利条件:敌全灭
败北条件:1.我方任一被击落
2.敌小队バグ进入防卫线内
3.我方战舰被击落

一开始只有两机，所以不要去冒险，在第二回合会有大军来支持，敌军便不堪一击了。全消灭敌人后，木星帝国的人马大举来袭，此战要小心别被敌小队バグ进入防卫线内，虽然バグ的HP只有2000，但是当打倒一小队，于ザムス·ガル的左右便会有增援，这是无限的，所以一定要先打倒拥有HP75000的ザムス·ガル才可解决危机。

第33话 少年の向かう未来

熟练度:ベルナデツト救出前把其它敌人全灭
胜利条件:1.敌全灭
2.ベルナデツト救出
败北条件:1.我方战舰被击落
2.マザーバンガード被击落
3.エレゴレラ被击落

一开始敌人只有ネオヅオソ及シーマ，所以应不难应付。但当第二回合，敌人行动起来，木星帝国军出现，而敌军的エレゴレラ虽是由自律回路控制，但在机体上却有ベルナデツト。トビア马上驾驶クロスボーンガンダムX3，展开营救ベルナデツト的战斗。只要和エレゴレラ战斗过一次后，便会由エレゴレラ的父亲ドウガチ控制，这时便可把エレゴレラ击落，救回ベルナデツト。

第34A话 オペレーション·アポロ

熟练度:9回合内全灭敌
胜利条件:1.敌全灭
败北条件:1.我方任意机体被击落

这版开始只有ノイン一架トーラス（MA），面对昔日的同伴——ゼクス的トールギス3，硬拼只是自取灭亡。正确的方法是马上退到下方，在第二回合就有ガンダム试作3号机ウエイブライター和ウイソグガンダムゼロカスタム三机作增援，ヒイロ面对ゼクス可立即单挑。到第四回合，我军终于来到。但第5回合时，下方亦有连邦军的敌人出现。我军受到两面夹击，现在只有慢慢行进。

第35A话 大空魔龙、危机一发！

熟练度:イプシロン市被侵入前敌全灭
胜利条件:1.敌全灭
败北条件:1.大空魔龙被击落

敌人只会在左面进攻，而且大多不会主动作出攻击。因为他们的目标是月面市，只要把他们一一打倒，并令其无法进入市内的话，便可以取得这一版的熟练度。以我军现在的实力，应该绰绰有余。

第36A话 泪のデビルジャガー

熟练度:7回合内敌全灭
胜利条件:1.敌全灭
败北条件:1.我方战舰被击落
2.サソシロ被击落

这一版开始时要面对大量的敌人，不过只是数量多，攻击力及体力都一般。于第三回合，サコソ便在大空魔龙上进行破坏，幸好被サソシロ一使用消失的魔球打中。回复清醒的サコソ因为洗脑装置被破坏，使IQ急升至350，立即便将大空魔龙修好。当打倒所有敌人后，敌人的另一批援军来到。

第34B话 いつかまた出逢う日のために

熟练度:8回合将4天王击倒（HP少于8000撤退）

HOW TO WIN

TV&PC GAME

胜利条件：1. 击倒 4 天王
败北条件：1. 大空魔龙、ガルンロール被击落
　　　　　2. サンシロー、一矢被击落

由于该版的 NPC 战舰不会移动，所以在第二回合有一矢和サンシロー的情况下就要主动上前攻击敌人。直到第四回合我方部队出现，但敌人四天王预先设下埋伏，令大空魔龙受到严重损害（无法移动）。这时玩家要分两批，小部队超级系留在原地保护，余下的向另一舰进发。当任何一位四天王受到攻击，便会召出自杀式暗黑怪兽攻击大空魔龙。为保护战舰ガイキング挺身阻挡，受重伤修理后会有新武器兼 HP 全回复。利用新增的绝技有机会一下子 K.O. 这暗黑怪兽（如有"热血"更好），不然留守的小部分机体亦可合力将它击倒。

第 35B 话 魂、重力に引かれて～前编

熟练度：4 回合内敌全灭
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落

该关中最可怕的当然是撒古斯，而且在第 6 回合又会有新自护的强化人部队出现，届时我方布鲁两姊妹便要暂时撤退，所以组成小队时要分外小心。熟练度的取得颇有挑战性，究竟如何安排战力需要大家仔细考虑。

第 36B 话 魂、重力に引かれて～后编

熟练度：6 回合内将哈曼 HP 扣至 45000 以下
胜利条件：1. 将哈曼 HP 扣至 45000 以下
败北条件：1. 我方战舰被击落

开始时面对这班新自护真是十分吃力，而且到 5 回合时哈曼更会主动出击，位置是敌舰的后方。战略方面要注意较中央的位置，等待敌人一个个来送死即可。这样的话最后只会余下哈曼和战舰，届时要做好准备利用超级系尽量削去她的 HP，若有援护攻击的话，效果会更好。

第 37A 话 常世之舞

熟练度：4 回合内完成版图
胜利条件：1. 敌全灭
　　　　　2. 击坠ククル（后加）
败北条件：1. 已方母舰被击坠
　　　　　2. ゼンガー被击落

要完成此版胜利条件相当容易，因为敌人并不强，但在 4 回合内完成就有难度，只好一口气不断攻击和反击。ダイゼンガー攻击力和防御力也很高，故此可利用他冲进敌阵。敌全灭后ククル会出现，而ゼンガー则以向其单挑迎战。只要用"热血"和"必闪"等精神技能，便可轻易将其打倒。

第 37B 话 超机人的宿命

熟练度：4 回合内敌全灭
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落
　　　　　2. クスハ·ブリット被击落

回到战场上，所有的敌人都是ネオブォン木星帝国兵和 CB 兵，不过数量不多。想取得此版熟练度较为困难，因为敌我双方较远，所以我方应多以 ALL 攻击，尽量加快打倒敌人的时间。当全灭敌人后，神秘的机体再次来袭，想要取回龙虎王。不过此战只有一对一，而龙虎王的气力已有 150，尽情使用最强的招式吧！

第 37C 话 ツイン·バード

熟练度：击落 GP-02（HP7000 以下撤退）
胜利条件：1. 将 GP-02HP 值降 7000 以下
败北条件：1. 我方战舰主角机被击落
　　　　　2. GP-02 使用"アトミツク·バズーカ"
　　　　　3. ゼオラ被击落

当敌全灭后，在原先登陆战舰的位置ゼオラ便会出现，劝降不成，而且更遭ヤザン的出袭。原来他在众人专心跟ゼオラ对话时就在原先登陆位置设下重兵，而他更驾驶 GP-02 出击。为防止他使用核弹，众人要在他运用到"アトミツク·バズーカ"前将他击倒。由于要用该招气力值需到 150，所以我方若能避免大屠杀（每杀敌方一机，ヤザン气力值 +2），过关的成功率就会上升，若预先清楚位置的话更可一早就在该处埋伏，以有 ALL 攻击武器的机体消灭他。另外，本关中主角所学会的合体技攻击力不俗，而且配上精神指令亦能造成过万的伤害，是用来解决ヤザン的最佳招数。

第 37D 话 辉きを一つに

熟练度：4 回合内敌全灭
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落

这版基本是以交待故事为主，而战斗明显较为轻松。大家如果想要取得熟练度，就必须要在 4 个回合内把所有敌人全部消灭。最难之处是要在短时间内击杀那两驾母舰，大家可多用超级系的机体作战，再配合以"热血"等精神指令。当把所有的敌人消灭后，スレイ便会在第 5 回合出现，她会与アイビス单挑作战。アルテリオン会与ベガリオン合体变身为ハイペリオン，虽然之后シーマ会有大量士兵追击，可是合体后的机体十分强，很快便可以将对手击破。

第 38D 话 星の屑、再び

熟练度：7 回合内敌军小队剩 5 个以下
胜利条件：1. 敌全灭
　　　　　2. シャア的 HP 值在 50000 以下
　　　　　3. 敌军小队剩 5 个以下
败北条件：1. 我方战舰被击落

这版难度较高，一来要面对如此众多的敌人，同时还要面对命中率奇高的夏亚等角色，较弱的机体随时有被击落的危险。ヒイロ与ゼクス会在第 3 回合时，作为我方增援登场。想要将夏亚的机体 HP 降至 50000 以下，我方必须派出大量的超级系角色，配合"必中"对其围攻。此外，ZZ 驾驶员ジュドー和 Z 的驾驶员カミーユ的实力都可以信赖，也是对付シャア的重要力量。

第 39 话 绝望と奈落への降下

熟练度：4 回合内敌全灭
胜利条件：1. 5 回合内敌全灭
败北条件：1. 战斗多过 5 回合
　　　　　2. 已方战舰被击坠
　　　　　3. キンケドウ被击坠

此版的胜利条件是需于 5 回合内敌全灭，所以较为紧迫，我方小队要安排些机体出击，令小队的攻击力提高，而战略方面就把两机以上的小队打得仅剩一架，然后再以反击了结其余的机体。如能力许可的话，地图及 ALL 攻击也是不错的选择。

第 40 话 ネリー·リバイバル

熟练度：4 回合内将バロンズゥHP 扣减至 7000 以下
胜利条件：1. バロンズゥ被击坠
败北条件：1. 我方任意机体被击落

这一版开始时只有主角机一人对付バロンズゥ，因为バロンズゥ的攻击力及回避力、HP 十分高，而且在头两个回合内并不能使用任何精神指令，所以基本上以逃走为上策。之后敌军的援军出现，我方的援军亦同时到来，这才是真正的决战。想要取得这一版的熟练度，就必须要出尽全力，再配合精神指令，在余下的三回合内把バロンズゥ的 HP 扣至 7000 以下。基本上バロンズゥ的回避力很高，要击中它要多依靠"必中"和"集中"。

第 41 话 恐怖！日本制压作战～前编

熟练度：将敌人击落后才把暗黑大将军击破
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落

这一版大家要面对大量 HP 及装甲十分高的敌人，虽然数量不多，但每个都不好对付。大家要利用拥有高战斗力的小队来作战，多用精神指令及护援攻击消灭敌人。不过，大家最好事先保留四到五成的战斗力，因为敌人被杀得差不多时，暗黑大将军就会出来，而他的 HP 值更是高达 130000！相信要苦战一番才能把他击坠！想要取得这一版的熟练度，就必须要把敌人全部消灭之后再把暗黑大将军击破，注意精神值的剩余量。

第 42 话 恐怖！日本制压作战～后编

熟练度：将敌人击落后再击破地狱大元帅
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落
　　　　　2. 甲儿、铁也、龙马、隼人、弁庆其中一人被杀

这一版开始时只有怪鸟将军及其喽罗，虽然数量不多，但每一架的 HP 及装甲都十分高。当过了三回合后，真三一万能侠及魔神恺撒便会出来，不过是他们被敌人控制的。另外，两位博士更被困在机体内，如果击破真三一万能侠及魔神恺撒便会令两人死去，所以这时大家的作战目标是令这两架机体的 HP 在 1000 以下。二机的装甲值十分高，而且攻击力强，HP 更是高达 50000，再加上二机拥有回复 HP 功能，所以大家一定要集中大部分的战力来对付。当成功救出博士二人后，就必须先把所有敌人击破后再击破地狱大元帅，相信这会花不少时间，最后真三一万能侠及魔神恺撒，会学到新合体必杀技。

第 43 话 スーパーロボット军团、怒りの大反击

熟练度：6 回合内把ハーディアス击破
胜利条件：1. 敌全灭
败北条件：1. 我方战舰被击落

这一版开始时大家可选择"マザー·バンガードも敌基地に向かう"或"残りの战舰は地上で待机させる"，即上下双方夹击或在上方进攻。建议大家兵分两路上下夹击，这一次战场中，每个敌人的装甲及 HP 都十分高，而且有不少 BOSS 级的角色，所以一定会消耗不少时间。想要取得这一版的熟练度，就必须要在六个回合内把ハーディアス消灭掉。一定要以两三队最强的小队作先锋，冲至恶灵将军前，以最快的速度将其杀掉。之后ゴーゴン便会出场，大家可以把火力集中在他身上。不过当把他的体力扣去一半左右时，地狱魔王便决定发出火箭，把地下基地毁灭，进而把ゴーゴン及 α 部队活埋于地底之中。这时キンクドウ及时出现阻止，胜利条件便会改为要在火箭击中地底最后一根支撑石柱前把ゴーゴン杀掉，这时大家一定要再加进攻速度。

第 44 话 应えよ、オルファン

熟练度：将カットナル与ジョナサン击落
胜利条件：1. ゴーショーグン与ヒメ·ブレン到达上方指定地点
败北条件：1. 真吾、勇、比玛、ナッガ·ラッセ中任何一人被击破

来到这一版，又要与大量的 BRAIN POWER 系的敌

人周旋.他们数量不算太多,但是这时主要目的是要让真吾、勇及比玛顺利移动至上方指定位置,所以大家还是不要在战斗中花太多时间。当过了一个回合后,第三势力的敌人来袭,这时熟练度的条件亦显示出来。カツトナル在左方位置,而ジヨナサン则在上方,大家可以兵分两路来对付。不过因为时间有限,只有5回合行动,所以大家最好先布置真吾等人在目的地附近等待。而最难对付的是ジヨナサン,他不单回避力十分高,而且HP亦多,所以大家应把多一点战力放在他的身上。

第45话 ビムラーの意志

熟练度:敌全灭
胜利条件:1.敌全灭
2.熬到第七回合
败北条件:1.我方战舰、主角机被击落
2.真吾被击坠
3.グツドサンダー被击坠

今次众人十分分散,地型对玩家非常不利,而至第二回合时我方部队的配置地方更会出现一批为夺ビムラー而来的ゾンダー军,这回真是四面楚歌。不论怎样,还是全速前进为战舰解围。到第三回合时,敌人再有假战国魔神助阵。接着火星军的コロス带同大军出现,其目的亦为ビムラー。面对这样庞大的敌人阵容,精神指令的运用万不可少。此外本关的三台战舰很容易气力值至150时,而下方EI-15亦有超强的必杀技。为阻止他们因气力值提高而变强,レミー的“脱力”会非常实用。

第46A话 大东京消灭~前编

进入条件:完成第45话后,选择“日本へ向かう”
熟练度:7回合内完成版图
胜利条件:1.击坠机界四天王和已方机体到达东京铁塔(后加)
败北条件:1.已方母舰被击坠
2.凯,冰龙、炎龙、ポルフォツグヨゴルデイマーグ被击坠

我方会分为2小队,由东西两面向东京铁塔进发。可是一接近南面的铁塔,机界四天王便立即来到。击倒四天王其实并不难,四天王回避率颇低,所以只需不断用“热血”猛攻即可,此外勇者王对四天王特别有效。注意,四天王的气力提升后会使用防御盾,低攻击力的必杀技对其完全无效,唯有不断使用强力功击才可(小心残弹和EN的剩余量)。

第47A话 大东京消灭~后编

熟练度:7回合内敌全灭,然后击坠E1-01
胜利条件:1.8回合内击坠E1-01
败北条件:1.已方母舰被击坠
2.凯、冰龙、炎龙、ポルフォツグヨゴルデイマーグ被击坠
3.任务失败

只攻击了魔王バスクー一下,他就向凯等人放出力量波,令到我方机体的体力下降到很低水平,而且不能使用精神力。首先就是要捱一个回合,然后凯会叫博士将弹丸X射进来。接着又要捱1个回合,最好将拥有修理能力的机体派出来帮助凯进行回复,这样可确保不会GAME OVER。下一回合就是保护弹丸X不被破坏,到了第4回合,凯使用最后的力量,大家的体力都得到回复,并且可以使用精神力,这正是反击的时候!

第46B话 激突ミケーネ帝国~前编

熟练度:6回合内敌全灭
胜利条件:1.8回合内敌全灭
败北条件:1.坚持到第九回合
2.已方战舰被击坠

由于这关并没有敌增援,玩家大可放心战斗。由于从第二回合开始,基地上的飞弹装置每回合都会出产三支10000HP的飞弹,若置之不理会极为不妙,所以行动目标是要先破坏飞弹发射台,这样才不致每回合弄得手忙脚乱。

第47B话 激突ミケーネ帝国~后编

熟练度:6回合内敌全灭
胜利条件:1.击倒地狱大元帅
败北条件:1.我方战舰被击落

首轮战斗没有什么难度,冲上去厮杀即可。在跟地狱大元帅战斗时是有一些技巧的,开始时以真实系角色加“集中”在他1-3格范围内攻击,以令他的EN在短时间内耗尽。由于战斗分上下部分,如果想要取得这一版的熟练度,就必须要在4-5回合内消灭地狱大元帅。否则,将会没有足够的时间对付援兵(出现位置在原先地狱大元帅的宫殿附近)。

第48话 战争倒数

熟练度:6回合内将小队ドグーガ的数目击坠剩6队以下(后减)
胜利条件:1.已方母舰被击坠
2.击坠全部中性子导弹
败北条件:1.我方战舰被击落
2.グツドサンダー被击坠
3.中性子导弹飞到版图的另一端

进入第二回合时,不明生命体再次出现,并向我军发动攻击。现在还没有能力打倒谜之生命体,所以只好多用回复手段,另一方面可全力打倒其它ドグーガ小队,当打到剩下6队时,健太与ドグーガ首领会进行对决。此时,十数枚子弹飞来,幸好谜之生命体和ドグーガ舰队长倒戈相助——导弹大致上会分为左、中、右三路,这点要注意。最后将所有导弹消灭后,再将谜之生物的体力扣至50000以下,版图便会完结。

第49话 决断

熟练度:4回合内击落敌机剩6队以下
胜利条件:敌全灭
败北条件:1.我方战舰被击落

敌人并不是什么历害角色,故此可以轻松对战。当把敌人的军队打到6队下以时,ハマーン突然出来并把异星人的余军吓走,而且她更提出休战协议,共同对抗异星人的入侵。注意,选择休战的话便会完成此版图。若拒绝则会继续战斗,但相信大家也看到ハマーン的阵容是很历害的,所以三思而后行吧!

第50A话 小哈姆的在攻防战

熟练度:7回合内击坠攻击司令舰ザンタル(后加)
进入条件:1.于第49话的战斗中,选择“ハマーンと停战协定を结ぶ”
胜利条件:1.等待4个回合(后减)
2.击坠攻击司令舰ザンタル(后加)
败北条件:1.已方母舰被击坠
2.一矢、京四郎、豹马,健一被击落

虽说只要捱到第四回合就行,但电击会不断扣去我军的耐久力,所以尽可能每小队带上具备有修理能力的机体来自动回复。第四回合,健一和豹马闯进小马姆基地,救出了リヒテル等人,而且电击已经停止。接下来才是真正的决战,因为敌军的要塞攻击力和防御力也很强,最好是多使用精神以提升回避率。注意要在7二回合内击坠敌母舰才可取得熟练度,全力集中攻击吧!

第51A话 暗黑的支配者

熟练度:8回合内完成版图
胜利条件:1.击坠ダリウス大帝
败北条件:1.已方母舰被击坠

初时因为敌军的体力很低,所以好像没什么难度。但到第四回合时,暗黑大王国的ダリウス大帝突然来到,他的体力有200000!要在八回合内击倒他,才能取得熟练度。因为他会在地图北方出现,所以想取熟练度的人唯有一开始就往北去,放弃下方敌人,并集中火力攻击。

第52A话 决着は人人间の手で

熟练度:小队“ドウガチ1-7”击落后,打倒ドウガチ
胜利条件:1.ジユピトリス9击落
2.3回合以内打倒ドウガチ
败北条件:1.我方战舰被击落
2.不能满足胜利条件

此版虽然面对非常多的木星敌人,但是因为有超强的ハマーン在,其装备有ALL攻击及超远距离的浮游炮,如果大家不愿和敌军硬战,可以交由ハマーソ去解决,不过就没有金钱及经验值了,当打倒ジユピトリス9后,便会有七架ドウガチ出现,但这些都是假的,正版的会在打倒三架后出现。注意敌人HP的剩余量,一定要掌握战斗的节奏。因为当正版出现后,就要在三回合内打倒他。

第53A话 人の心の光

熟练度:达成胜利条件
胜利条件:1.敌全灭
2.2部バロンズウ击落
3.ミヤア击落
败北条件:1.我方战舰被击落
2.勇及比玛被击落

这一版开始时只是面对一些回避力高的敌人,但不要因此而乱用精神,因为后期的战事将更加困难。打倒2部バロンズウ,バロン会出现,不过她还不算BOSS。打倒她后,夏亚的大军出现,真正的恶战开始。你可以挑战一下拥有90000以上HP的夏亚或ナナイ,或者也可前去击落那五架ムサカ。看似后者容易,但由于ムサカ的周围有很多强劲敌人,所以如何选择,还是大家自己决定吧。

第54话 逆袭のシヤア

熟练度:7回合内敌全灭
胜利条件:1.敌全灭
败北条件:1.我方战舰被击落

此版可说是上版的继续,不同之处是要于オルフアソ中,把所有的敌人都消灭才可完成。幸好我军和敌军间有一处水面地型,使前进受阻。大可以借此布置部队,把前来的敌人慢慢消灭。在最后要对付拥有160000体力的夏亚,记得留下足够的精神。

第55A-1话 机械的世界~前编

熟练度:击坠ドン•ザウサー前先敌全灭
胜利条件:1.敌全灭(后减)
2.击坠ドン•ザウサー
败北条件:1.已方母舰被击坠

这也是颇轻松的一版,因为敌人并不是很强,而且熟练度不是限制回数之内而取得。所以应该全力进攻西方的敌人,当除了コロス外,敌人全灭时,ドン•ザウサー便会出现帮助,而熟练度亦会更新,变成击坠ドン•ザウサー之前将敌人全灭。ドン•ザウサー会因忿怒而使用精神技能“爱”,那是拥有“”热血”、“必闪”、“必中”、“加速”、“幸运”、“努力”的超强技

能，唯有用“防御”让他打一回合，待其效果消失后再击倒他。

第56A-1话 机械的世界～后编

熟练度：击坠E1-01前先敌全灭

胜利条件：1.10回合内击坠机界四天王和ドン・ザウサー（后减）

2.击坠E1-01（在10回合内）（后加）

败北条件：1.已方母舰被击坠

2.任务失败

首先要兵分两路，从左右进攻机界四天王，留意ドン・ザウサー的射程有12格，故此不宜走得太近。因为要在10回合里击倒四天王和ドン・ザウサー，所以不要吝惜精神，快速用“热血”等将其消灭吧！留意打倒プリマサー或ボロネス时，另一位便会使用“爱”。在击坠ドン・ザウサー后，E1-01正式出现，他使用力量令大家的体力下降，而且攻击力也会降低。待1回合后，特殊生命体再出现帮忙。再等1回合，弹丸X送到，凯得到力量后便全力反攻。与此同时，ビツァ回来协助。

第55A-2话 燃える地球～前编

熟练度：8回合内敌全灭

胜利条件：1.敌全灭

败北条件：1.我方战舰被击落

一开始众人是在岛的最外边，要到达基地最好有会飞的小队，这样行动力便可加快。因为敌人的基地有三个飞弹炮台，在每一回合都会发射一颗，所以我军要先把弹炮击毁，这样便可以开始对付喽罗了。只要把所有敌人打倒便可完成此版。

第56A-2话 燃える地球～后编

熟练度：暗の帝王击落前全灭其它敌人

胜利条件：1.敌全灭

2.暗の帝王击落

败北条件：1.我方战舰被击落

当コロスHP少于一半时，机械帝国的王者ドン・ザウサー便会出现，而这时战斗目标便会改为将ドン・ザウサー和地狱大元帅打倒。若这时玩家先打倒ドン・ザウサー的话，コロス便会因悲哀而使用“爱”，这样的话便会很难得胜。如果先打倒ドン・ザウサー的话，コロス便会自爆追随。最后的敌人暗之帝王亦会随之出现，幸好得到我军的援助，所有机体的EN及气力都会全满，只要把暗之帝王打倒便可过版。

第50B-1话 机界转生～前编

熟练度：6回合内完成版图

胜利条件：1.敌全灭

败北条件：1.我方战舰被击落

当大家在上版选择与哈曼一战，便会进入此版。这版攻略方法比较简单，虽然敌人数量十分多，而且每一个敌人都不弱，不过大家以基本的战法慢慢向前进攻便可。不过，大家想在这版取得熟练度则要分秒必争，尽量多点使用MAP系的兵器或全小队攻击的兵器。然后主力部队立刻去攻击コロス，令ドン・ザウサー出场。之后大家再集中攻击ドン・ザウサー，把它击破后才再收拾其它的喽罗吧。

第51B-1话 机界转生～后编

熟练度：5回合内完成胜利条件

胜利条件：1.把机界四天王

败北条件：1.我方战舰被击落

2.凯、ゴルディマーク、ボルフォック、超龙神被击坠

第3回合，ドン・ザウサー增援。胜利条件取得后，E1-01队增援，事件发生，全机气力下降，胜利条件变更为“E1-01击坠”。事件发生1回合后，事件发生，我方气力上升。事件发生2回合后，凯、ゴルディマーク、ボルフォック、超龙神一时离脱。败北条件变更为“我方战舰、弹丸X被击坠”。事件发生3回合后，弹丸X到来，全机HP、EN、SP回复，败北条件变更。注意，ドン・ザウサー比以前更加强大，战斗时千万小心。

第50B-2话 抗ろ力は我にめり～前编

熟练度：7回合内敌全灭

胜利条件：1.敌全灭

败北条件：1.我方战舰被击落

开始时众人被包围在岛的沿岸，这时可向右方进攻，因该处的敌人较弱。当击坠数一半以上时，众人得知在敌人身上有ソンダー的碎片。原来机械帝国和ソンダー达成同盟，而且更造出机械融合体，这一消息令众人更感不安。该版的飞弹由于只有1格有效范围，若以高达小组去应付的话会很容易。

第51B-2话 抗ろ力は我にめり～后编

熟练度：10回合内敌全灭

胜利条件：1.敌全灭

败北条件：1.我方战舰被击落

当コロスHP少于一半时，机械帝国的王者ドン・ザウサー便会出现，而这时战斗目标便会改为打倒ドン・ザウサー和地狱大元帅。若这时玩家先打倒コロス的话，ドン・ザウサー便会因悲哀而使用“爱”，这样的话战斗会极其艰难。如先打倒ドン・ザウサー，コロス便会自爆追随。

第52B话 私が守りたかつたもの

熟练度：8回合内敌全灭

胜利条件：1.敌全灭

败北条件：1.我方战舰被击落

2.勇、比玛被击落

这一版面对的是大量的BRAIN POWER系敌人，回避率极高且有防护罩，不好对付。若没有“必中”的话，相信战斗会相当被动。当击倒敌军数量过半时，ジョナサン会出现，胜利条件变更为“2架バロンズゥ击坠”。クインシィ击坠事件后，败北条件追加“クインシィ抗体化4回合经过”。バロンズゥ击坠后，バロン增援，胜利条件变更为“バロン击坠”。

第53B话 许されざる罪

熟练度：7回合内攻击司令舰ザンダル被击落

胜利条件：1.攻击司令舰ザンダル被击落

败北条件：1.我方战舰被击落

2.一矢、京四郎、豹马、健一被击落

开始时最好不移动，因为这样可避免核心机体受到损伤。另外，该话每一回合敌方都会随机轰击我方的成员，所以一定要小心！若是不幸被敌人轰中的话，下回合记得补充HP。

第54B话 邪恶な救世主

熟练度：8回合内敌全灭

胜利条件：1.敌全灭

败北条件：1.我方战舰被击落

当版面上的喽罗清除得七七八八后，ダリウス大帝便会带一支军队从北方出现。由于在下一回合时，他便会自动走下来送死，所以现在不必理他，只要一心应付面前的四天王便可。若是针对取得熟练度的话，就应引四天王来到我方原先配置得地方，因这是四天王与ダリウス大帝路径的交叉点。

第55B话 忌まわしい记忆と共に

熟练度：10回合内击沉ジュピトリス9与サダラーン

胜利条件：1.10回合内破坏亚古捷斯

败北条件：1.到达11回合

2.我方战舰被击落

单看敌方阵容都可猜想到这关并不简单，而当亚古捷斯HP少于一半时，夏亚和哈曼便会出现在ナナイ附近。由于直接跟他们硬碰是非常不智的，所以每一步都需要仔细安排。

第56B话 BEYOND THE TIME

熟练度：10回合内敌全灭

胜利条件：1.12回合内敌全灭

败北条件：1.我方战舰被击落

2.到达13回合

在第二回合时有七个木星领主的分身驾驶ディビニダト帮助夏亚，我方陷入苦战。不过，目标既然是夏亚，其他的敌人就暂时放置不理。当消灭夏亚后接着是哈曼，最后是喽罗和ディビニダト（ディビニダト是不怕MAP武器，大家要注意）。当击倒过半的ディビニダト后，真正的ドウガチ便会出现，不过幸好真ドウガチ的1格范围武器只有中型粒子炮一种，而且只有8发，因此若玩家采用“包围战法”便可简单的将其屈死。

第57A话 神を断つ剑なり

熟练度：没成

胜利条件：1.ゼゾンガー说服イルイ（后减）

2.击坠ガンエデン

败北条件：1.我方战舰被击落

第4回合，ジョナサン&クインシィ&シラー作为我方增援登场。5回合，ブンドル舰（我方）增援。イルイHP极高，尽量集中火力去攻击吧！

第57B话 FOREVER & EVER

熟练度：没有

胜利条件：1.以クスハ说得イルイ

2.ガンエデン击落

败北条件：1.我方战舰被击落

敌人只有三个不同的系列，先不要走得太近，因为ガンエデン的最远射程可达15格，而且攻击力和命中率也很高，所以还是先处理其它敌人吧。先利用女主角上前说得，然后再利用其它人说得，之后集中火力攻击イルイ。

第57C话 争いのない日々を、荒野に花束を

熟练度：没有

胜利条件：1.以主角说得イルイ

2.ガンエデン被击破

败北条件：1.我方战舰被击落

虽然敌人众多，但目标却只有一个。由于イルイ的攻击范围远得惊人，而且攻击力和命中率也颇高，所以要在喽罗全被消灭后才可集中得火力。

第57D话 母なる星に抱かれて

熟练度：没有

胜利条件：1.以アイビス说得イルイ

2.ガンエデン被击破

败北条件：1.我方战舰被击落

这一版开始时，大家会发现敌军的数量并不算多，可是不少敌人的HP及装甲都强得惊人。基本上和他们周旋会花不少时间，尤其是那三只守护兽，他们的攻击力及HP极高，所以大家不要以这三机为目标，先利用女主角上前两次说得，然后再利用其它人再进行说得，之后再集中火力攻击イルイ。要击败イルイ要花十分多得时间，她的HP高达500000，一定要多用“热血”等精神指令再加上护援攻击来增加破坏力。而三只守护兽就利用其它高机动性的机体引开吧，胜利已经近在眼前了。

妖精战士4—精灵的黄昏 完全攻略



文/布什

PS2 发售日:3月20日 厂商:SCEJ 类型:RPG 媒体:DVD-ROM

远古时代,世界万物得到精灵的守护,人类过着和平的日子。由于人类文明的繁衍发展,其欲望也在不断膨胀。为了追求更多的利益,世界在战争与和平、发展和荒废的历史之间辗转循环。结果,世界受到的损害越来越难以弥补,人类与精灵的关系被切断。很快,精灵的身姿不再出现……

大量的资源流失,人类陷入贫困的时代。与此同时,一个拥有高度智慧和强大魔力的种族诞生了。他们是由其它生物进化而成的新物种,被人类称为"魔族"。

再魔族的世界里,弱肉强食是生存的唯一法则。力量就是一切,只有强者才能被族人所接受。

另一方面,人类发现了一种新的能源——精灵石,并开始大规模开采。然而,精灵石对于魔族而言却是魔力的来源。各自立场的不同,终于导致了人类与魔族的战争。

战争使世界的一部分崩溃,就在这样的灰暗时代,一对背负命运的少年出生了……

初阵(カーグ篇)



カーグ出来的时候碰到了他的父亲,老爸很慷慨地拿出了200元钱,勇者毕竟不是件容易的工作,老爸的这些钱正好用来冒险。这时候可以进行自由活动,首先回到カーグ的房间,在房间里作仔细搜查,在书柜上面可以找到神秘的"な辉き石がめる"。

正当カーグ仔细查看的时候,风的精灵突然出现。カーグ回忆起以前的往事,接着回到客厅,恰好碰到ポーレット。走出村子,从外面的村民那里打听一下情报,收拾停当就可以开始冒险了。

初期能去的地方只有スクラヅブ高地。进入后,カーグ看到一位老人被一大群的老鼠包围,情况危急!小使牛刀的机会到了,过去将老鼠们消灭掉吧!经过一场苦战,敌人被全灭。カーグ跟老人交谈,在对方的话中得到了很重要的情报。现在可以回去找自己的父亲了,父亲看见カーグ成



功地就了老人,于是会再给你下一个任务。听完相关的情报,父亲先去了ブラム溪谷,而カーグ则可以到左下方的矿石场那里去看看。

调查一番后,カーグ再回到村口,看到父亲把一名受伤的村民救了回来。原来在溪谷里面有怪物出现,村中的护卫队当即集合,一起出发去消灭魔族。因为カーグ的力量太弱了,所以ポーレハリト的父亲不允许カーグ参加战斗。没办法,カーグ只好回家等消息。

回到家后,进入房间和被父亲救回来的伤者谈话,得知在溪谷的采掘部队受到魔族的攻击,幸好团长及时赶到才把他救出。听完他的经历之后,カーグ就更想去溪谷一探究竟了。由于城门口有守卫兵拦住,不能出去,カーグ无奈之下只好去央求守卫,试试能不能放自己过去。

走出家门后,突然听到有人在紧闭的城门外大叫,于是カーグ上前应答,得知是スクラヅブ高地救出的老人家,老人家叫カーグ去酒吧找人把大门打开让他进入。カーグ马上来到酒吧,在酒吧的一角找到ダソトソ,向他说明目的,就拿了钥匙来到城门。打开门将老人放进城里,而カーグ由此找到了出城的机会。カーグ不理后果,头也不回地冲出城狂奔,向ブラム溪谷的方向进发。

カーグ途径カオスの森,没想到遇到了埋伏。不过设伏者不是魔族,而是一个带着面具的小孩。カーグ被这小孩的打扮逗得大笑起来,这时从树林走出一群魔族,カーグ同这戴面具的小孩合作,很快击退了魔族。就这样,小孩也就加入了队伍,两人一起向ブラム溪谷进发。

当二人穿过树海のしぽずれ,来到ブラム溪谷时,看到团长和ポーレリト众人正被魔族围攻。カーグ赶上前去和ポーレリト组队向魔族发动攻击,众人协力把魔族击退后,大家就分批回城。在回城的路上,团长和ポーレツト再次受到袭击。カーグ等上前援手,魔族见我方人多势众只好回避。但是,团长因受伤非常严重而倒下了。大家伤心地回到城里,カーグ发誓一定要消灭所有的魔族。

觉醒(ダーク篇)

ナフイア与ウインドルフ怀抱婴儿,拼命奔跑着。穿过森林,眼前已是一道绝壁。ドゥラゴ族的追兵也赶到了,奋力抵抗的ウインドルフ失足落下了悬崖。

侥幸逃生的ウインドルフ继续着亡命生涯,他怀中的孩子逐渐成长起来,取名ダーク。但是,ウインドルフ不久后去世,ダーク剩下孤身一人……

当ダーク醒来(附近有记忆点,别忘记记录),



他回到上一层，在这里碰到了ギド。ギド要ダーク到オルコス把"フエニツクスの血"买回来。ダーク立刻上路，离开后途经的第一个地点就是サブナックの树海。这里敌人非常弱，可以用来练级。

到达オルコス后，ダーク在村子里碰到了デルマ。デルマ讲述了一些有关オルュ族的事情，然后转身离去。デルマ跟在她的后面，走了一段后见到オルュ族首领正在教训デルマ。

ダーク回到火车那里，找到ゴーマ后，他会告诉你人类与魔族开战的事情。离开火车，旁边就有一间商店，在这里就可以买到"フエニツクスの血"。任务完成，ダーク决定离开オルコス。

没想到，ダーク来到村口的时候被两人拦住了去路，并把他带到オルュ族首领的面前。对付野蛮的家伙只有使用武力，一场战斗在所难免。不过对手实在很弱，ダーク很轻易就收拾了他们。胜利后デルマ再次出现，这里的事情也算告一段落。

ダーク回到ギド的家，把"フエニツクスの血"交给ギド。ギド此时又提出了要求，要ダーク去找一只白色的精灵。ダーク回到オルュ族的地方找ゴーマ收集情报，得知在ハスタ沼池会有这种精灵出现。

ダーク来到沼池，果然看见有一只白色的精灵。他小心翼翼地上前，将其捉住。谁知三个オルュ族人——デルマ、ゾラム、ズガロ突然出现，经过一番谈话后，那三人总算离开。ダーク把白色精灵暂时藏匿在他父亲墓地旁的空地中，这时デルマ出现。两人来到教会侧的高台，デルマ提出希望





能够体验飞翔的乐趣，这对于拥有翅膀的ダーク来说自然再容易不过了。ダーク带着デルマ在教会周围飞行了一会，デルマ显得非常高兴。

这时，有敌人来袭。デルマ与ダーク协力，很快取得胜利。回到ギド家，ギド见没将白色精灵带回，非常生气。

在梦中，ダーク见到了去世的父亲。父亲告诉他，魔族将面临一次灭族的危机，他希望ダーク能够想办法解救族人。ダーク在梦中惊醒，于是决定去调查这个梦的真实性。

在ギド家中，ダーク发现ギド失踪了。这时听到屋外有声音，走出屋外碰到デルマ，她对主角说发现了一些奇怪的事情，接着两个人一起去到教会的遗址，经过一番对话，人类士兵突然出现，并向他们进行攻击。将士兵解决后，ダーク来到オルュ族的驻扎地，进去找他们的首领，通知其人类很快将会进攻魔族，希望他作好一切的准备迎战。首领表示要去侦察一下情况，注意，在侦察的过程中千万不要发出任何的声音，因为这里有很多士兵守卫。ダーク发现，人族正在采集精灵石。

オルュ族的首领上前阻止人类的采集，结果战斗爆发。ダーク无奈之下也加入到战斗中，把人



类守卫都击退后，オルュ族的首领认为人类根本就没有能力把魔族消灭，所以他自己一个人回到了オルュ族的驻扎地。ダーク在这里沉思梦中父亲提到的魔族被消灭的问题，这时デルマ邀请他一起回オルュ族的驻扎地。

在オルュ族的驻扎地，ダーク调查到这里传说有5个不可思议。调查完后到ハラマ荒野，在这里找到了ギド。ギド被人吊在树上，正当ダーク觉得奇怪时，ドヴラゴ族的人又出现了，并向ダーク索要风灵珠。ダーク根本不知风灵珠的事情，经过一场战斗后，ドヴラゴ族人却卑鄙的偷袭了他和オルュ族的首领。在对ダーク逼供时，他们残忍地将ダーク的一双翅膀活生生拔掉。疼痛之下，ダーク晕了过去。

デルマ见情况危急，告诉ドヴラゴ族说风灵珠在ダーク父亲的坟墓里，而坟墓就在教会的遗址处。言而无信的ドヴラゴ族人把デルマ打至重伤，然后离开。当ダーク醒来的时候，发现ギド和オルュ族的首领已经不见了，只剩下不省人事的デルマ。

ダーク跑回父亲的坟墓，看见ドヴラゴ族正在寻找风灵珠。ダーク上前阻止，但是ギド和オルュ族的首领已经受到ドヴラゴ族人的控制背叛了他，愤怒的ダーク拿起身边的人类装备就冲上前和他们4人战斗。经过一番激战，ダーク把他们4人全部杀死，而且得到了宝物风灵珠。这时，デルマ也来到了教会的遗址。在他的眼前，世界似乎已经扭曲，ダーク的变化尤其令其感到震惊与恐惧！

旅立（カーグ篇）

在安静的城市ユーベル，授勋仪式正在进行，カーグ被女王任命为这个城镇的防卫队队长。而カ



ーグ了誓言要尽自己的一切力量，保护城镇的安全，并把全部魔族消灭。授勋仪式过后，カーグ来到了女王的房间。在这里，女王亲手把一半的风灵珠交给了カーグ，并告诉カーグ这是他父亲唯一留给他的东西。这时候，一个魔族的人出现，他告诉カーグ世界将面临一场浩劫！虽然有些不明所以，但カーグ还是把这一切都记在心中。

在城镇里找到了两个同伴后，分别在旅馆里的二楼和一楼接到两个任务，在城镇左下方的机房里也可以接到一个任务。弄清任务的内容后，カーグ就可以付诸行动了！

先去地图上方的スクラヅブ高地，在这里会碰上盗贼团！把他们击退后，就完成了旅馆里的那个任务。先别急回去，下一个地点是ブラム溪谷。

这里的工人因为工作的地方被一些像蜗牛的魔物占据了，所以无法投入工作。カーグ下去将魔



物清除后，把右边的古文明机器开动，把旁边的废水吸掉。接下来，カーグ就可以去"树海のばぉ"。

来到该处后，カーグ感到有些奇怪，这里显得异常的平静。カーグ去最右边的石头调查，结果发现原来这个石头下藏着一个古壶！当找到古壶的时候，魔物也出现了。一场恶战，解决他们后就可以回去城镇中刚才接任务的三个地方汇报。在城镇左下方的机房里，カーグ看到一切已经收拾停当，回到旅馆上二楼把古壶交给研究家，并在壶里发现了一个装备。在一楼右边告诉那个女人，其未婚夫已经安全回来了，并从盗贼团手中抢回了他



们的定情信物,两人开心地离去。

在旅馆里左边的柜台处出现了一个人,从这个人口中得知,在人类和魔族边界有一艘飞空艇堕落。カーグ说那里可能需要帮助,就马上和其他队友赶去龙骨谷。

在谷中,カーグ发现有一个异国少女倒在地上。将她救醒后,カーグ叫同伴们去看看飞空艇里面还有没有生还者。经过调查,同伴们报告カーグ飞艇外部曾经受到攻击因而损坏,里面并没有其他的人。当大家向异国少女追问来由时,ドヴラゴ族人又再度出现,他们是来追捕异国少女リリア的。カーグ决定护送リリア到安全的地方,注意和ドヴテゴ族人战斗时要注意少女的安全,如果少女死了战斗就会失败。当把少女救出龙骨谷,一行人来到イスロの森的入口又看见了追兵,这时一个身形状健的男人出现了。

リリア的脚被狙击枪打中,一时无法行走。追兵则从木桥上冲了过来,要活捉リリア。カーグ和追兵展开战斗,而那个身形状健的男人也伸出援手。这里只要把木桥前的木桩砍断就不会再有追兵从桥上过来,把追兵都击退后,那个男人就叫カーグ一行去他居住的小木屋里进行简单的疗伤。这时候,众人才知道他的名字是叫ガソツ。在ガソツ帮リリア疗伤的时候,カーグ就说ガソツ有丰富的战斗经验,希望他能加入防卫队,但是ガソツ一口拒绝。カーグ追问为什么时,ガソツ说出了自己的来历。原来ガソツ曾是某个国家的士兵,因为在三年前的战斗中失利而流落到这个树林,而且他永远都会忠于自己的国家,只会为自己国家战斗,不会成为雇佣兵。

众人见ガソツ心意已决,只好告辞。カーグ等来到スクテヅブ 高地,这时候追兵也来到了。将追兵杀退后本以为安全了,谁知居然又有大批士兵出现,并且团团将他们包围。为首的女指挥官说,只要交出リリア,他们就会撤离不会为难カーグ等。而カーグ则坚持要带リリア到自己的城镇,双方僵持不下。正当战事一触即发的时候,リリア站出来表示愿意向他们投降,但是条件是平安地让カーグ一群人离开,女指挥官同意了这个条件。当リリア跟女指挥官走的时候,女指挥官接到了通知,要把帮助リリア逃跑的人全部处以极刑!

カーグ知道后非常愤怒,正当全部士兵向カーグ一行人瞄准的时候,カーグ突然觉得自己右臂上的纹章非常刺痛,跟着奇怪的事情发生了。从カーグ体内涌出一股力量,这力量变成巨大的旋风,把全部士兵都得一干二净,女指挥官也落荒而逃。众人上前询问原由,マル就说カーグ是传说中的英雄,因为只有传说中的英雄才能使用精灵魔法。

众人带着这个疑问离开了スクテヅブ高地,在黄昏的时候安全地把リリア带回到城镇里。カーグ向女王(实际上女王就是カーグ的母亲)汇报了一切,女王叫众人不要想得太多,先休息好再说。到了晚上,女王叫醒了カーグ,说リリア不见了,要カーグ去把她找回。

カーグ出了屋子,来到了接受加冕的地方。他看见リリア正在用一个精灵乐器奏起美妙的音乐,但是她的神情中却流露出一点伤感。

カーグ上前安慰,在交谈中发现原来リリア也有一颗灵珠——光灵珠。这时候カーグ拿出风灵珠,两颗珠产生了共鸣。一位精灵出现在眼前,而且告诉カーグ和リリア:当地灵珠、水灵珠、风灵珠、火灵珠、光灵珠这五大灵珠集齐后就会产生出无限的力量。

カーグ把リリア带回家,女王叫他们早休息。

第二天早上,カーグ的伙伴来找カーグ一起去查看飞空艇的损坏情况。而リリア则因为受了伤需要休息,不能一起前去。在旅馆里和柜台前面的老人谈话后,得知要修理飞空艇一定要找到一个重要的部件,而这个部件只有在スクテヅブ高地才能找到。

先别急着跑去スクテヅブ高地,カーグ来到ブテム溪谷,在这里的古文明机器旁边有一个电箱,里面有一颗大电池。拿到那个大电池后就可向スクテヅブ高地进发,将大电池安装到スクテヅブ高地的电箱中,令机器恢复操作。这样就可打开开关,走上前取到修理飞空艇的重要部件。

一行人往龙骨谷进发,途中来到了イスロの森的入口,发现ガソツ已不在那里,而木桥则重新搭了一条新的。

进入龙骨谷,众人正在商量怎样把飞空艇修好,突然发现飞空艇旁边有人影。上前查看后,原来是ガソツ在这里。ガソツ以前是当兵的,所以对飞空艇也有一定的认识。众人决定让ガソツ来修理飞空艇,回到家中把这个消息告诉给リリア,并向女王辞行。众人上了飞空艇,等待ガソツ修理。在这时候,女王因为放心不下也赶来这里,カーグ下艇和母亲做最后的告别。

飞空艇终于完好如初,上去后选择要去的目的地,这样飞空艇就可升空向目标前进了。在船上,当リリア讲述自己遭遇的时候,飞空艇受到了不明冲击,坠落到一个森林里。

当全部人醒来的时候,リリア就不见了。一行人下了飞空艇,这时候出现了几个魔族来攻击。击退他们后,カーグ在周围寻找リリア。在右面的路中遇到追兵的包围,幸好出现了一支盗贼团才得以解围并将追兵赶跑。盗贼团的团长シャムスン说如果想得到リリア的消息,就来湖畔找他。

カーグ来到湖畔,获知リリア可能到了カテナ共和国。

カテナ共和国守卫森严,当カーグ赶到国会前时受到了士兵的阻拦。经过一番交谈后,士兵让カーグ进去。在里面,五个大陆的议员都在研究如何面对魔族和新兴势力的入侵。カーグ出现并说出来意,但是各位议员完全不理会カーグ。他们认为现在连自己的平安都不能保证,所以不能帮リリア的国家解围。无奈之下,カーグ决定以自己的力量去保护リリア。但是,リリア究竟身在何方呢?

野望(ダーク篇)

现在,ダーク已经成为オルュ族的统治者。一个魔族士兵前来报告,一直被关在地下牢里面的デルマ要ダーク出来和她说话。来到地牢,デルマ对于ダーク杀死デンシモ的事情难以忘怀,ダーク只有尽力解释。

ダーク回到オルュ族的驻扎地,来到教会的遗址时发现自己养的白色精灵不见了。ダーク马上令人看守这里,自己则前往ギド的家。

在ギド家中,ダーク打开箱子,得到了里面的"フェニックスの血"和一块石板。得到石板后,ダーク来到オルコス,在斗技场的入口得知来自ラグナス大陆的巨人ウーファー族战士ヴォルク几乎没有对手。在斗技场内,ダーク果然见到ヴォルク已经把所有的对手全部打败。ダーク和他展开战斗,经过一场激烈的比拼后,终于把ヴォルク击倒。ヴォルク决定归附于强者,和ダーク并肩作战。

回到地牢,ダーク释放了デルマ。当他准备走出オルコス的时候,跟在路口的オルュ族人谈话,从他那得知在アシダの森发现有异样的光。ヴォルク怀疑是有人类在那里,于是ダーク决定去アシダの森调查。经过ピフロン峡和ムルムス草原,众人来到了アシダの森。这里是完全由树木组成的区域,四面苍翠欲滴,时时飘来绿叶的清香。唯一令人感到不可思议的是这里居然没有鸟儿的歌声,究竟发生了什么事情呢?

突然。デルマ察觉前方有动静。那是人类,ヴォルク愤怒地冲了上去,来者原来是ディルズバルド军,要注意他们的远程攻击。击败他们后,ダーク发现这里已成为人类的研究所,于是只好返回オルコス。

在对话完毕后,ダーク来到地下室 ,原来リリア被抓住后关在这里。ダーク先跟她对话,然后来到オルコス右下角的房子里与老人谈话。老人要求ダーク准备好三样宝物来帮助飞炎龙成长。这三种宝物是:反发の木の实、フエニックスの血和火のフラグメント。"フエニックスの血"在最开始的任务里就已经得到了,"反发の木の实"就需要到ティンダロス密林中找。在ティンダロス密林,经过一番战斗,ダーク得到了"反发の木の实"。接着来到教会的遗址,留下"反发の木の实"、"フ





エニツクスの血"后，ダーク返回オルコス。

在地下牢中，众人看到リリア在唱歌，等她唱完后向长老询问"火のフラグメント"的下落，长老告知在オルコス的商店就可以找到。ダーク来到商店，买下"火のフラグメント"。这样就可以去喂食飞炎龙，得到最后一件宝物，飞炎龙睡去。

当ダーク再回到オルコス，看见全城都遭到了破坏。在斗技场，ダーク跟长老对话得知原来这一切都出自人类之手。

离开オルコス，ダーク来到バラム荒野。他发现有人类的士兵在此驻守，当ダーク正想走上前时，カトレア出现挡住去路。将其击败后，カトレア就会加入到队伍中。这时，人类士兵已经逃走了。为了追赶他们，ダーク再次回到教堂的遗址。

这时候，飞炎龙长大了。ダーク可以坐上飞炎龙去另一个版图。

ダーク途经ンガイ平原，来到ルルム。找到コレオプト族的女子并与其对话，然后购入"コレオプトの泡"，接着即可前往ツァトゥガ大地探访コレオプト神殿。

神殿门口有六个守卫正在等候，打败守卫后走进神殿。突然有条大虫破墙而出，现在还不需要跟它战斗。一直向神殿的中央进发，来到中庭有另一批守卫挡住去路，激战后来到一个宝箱的面前。宝箱打开，里面出现一个魔女。在消灭所有的敌人后，魔女ベベドア就会加入队伍。ダーク踩上机关，把剩余的宝箱都打开。待收集到全部的宝物后，再深入神殿，到中央部与BOSS决战。

激斗（カーグ篇）

カーグ在左面的部屋中与代表议员サビ－ネ对话，在右面的部屋桌上得到"精灵辞典？第2卷"。然后便可离开这里。在出口和ガンツ对话，进而来到斗技场。剧情发生后，ダーク乘飞空艇来到检查所。当守卫提出问题时，必须要答对（答案为"ダッカム・エギド・ナ・バルド"），否则就要击倒对方强行通过。

在サルファス，先找商店跟店员对话，得知物资短缺所以什么东西也买不到。再来到酒吧跟老板对话，当又回到商店时，特定剧情发生。店员告诉你在街上找到"街之男"，就可以买到所需要的东西。

来到カッシム街道，向"街之男"买完东西后，他会告诉你在酒吧有条密道可以通到地下室。跟老板对完话之后，按调查键就会看到一个机关。打开秘密通道之门，カーグ来到地下室和里面的人谈话。有探险家告知，火灵珠可能会出现在バイオラボ采掘场和パレンス废墟。

得到情报后，カーグ马上向这两个地方进发。

在去バイオラボ采掘场的时候，カーグ发现上次硬闯的关卡现在已经增加了人数。通过关卡，カーグ来到采掘场。这里有ディルズバルド军团守护。カーグ很快将其击退，解放了バイオラボ采掘场。下一个目标是パレンス废墟，当成功把废墟的军团击退后，カーグ就可返回カッシム街道。进入工厂，将里面的军团也击退，并在工场里拣到"精灵辞典第3卷"。



走出工厂回到酒吧，遇到スベソサ－，他会要求大家去山岳要塞。

カーグ来到山岳要塞，看到有受伤的レジスタシスな队员，カーグ的任务就是要把他们一个一个地救出险地。当救出队员后，カーグ发觉要从正面攻击大炮是不可能的，众人只好回到地下室再次商讨对策。经过商讨，觉得可行的方法只有在飞空艇上组装一支ヒ－ム炮。大家再次回到工厂，研究ヒ－ム炮的制造过程。原来，要完成它必需得到三样材料——集积回路、マグネトロン和アンテナ，此外还必须得准备好200粒精灵石，这样大炮才可以发射。

来到パレンス废墟中，カーグ在微波炉中找到マグネトロン，在收音机中找到アンテナ，在电脑中找到集积回路。200粒精灵石可以在矿洞中找到。集齐所有的材料后，返回工厂就可以组装这支ヒ－ム炮。

这支ヒ－ム炮是可以远程控制的，造好ヒ－ム炮后，大家又来到山岳要塞。这次远程控制飞空艇在半空中对地面的大炮进行破坏，破坏大炮后进入要塞，来到火山的内部，沿着电梯上去会看到タチアナ和三只BOSS战斗，但是她们的军队已经被打得七零八落了。カーグ上前要求和她一齐对抗那三只BOSS，经过众人的合作终于把BOSS击败。在タチアナ和カーグ上前取得火灵珠的时候，カーグ突然感觉身体出现特别的反应。这时，在后面出现了ゲツカム，他带来了リリア做人质，要カーグ用火灵珠来交换。当カーグ把火灵珠交给ゲツカム的时候，在石桥的底部有炸弹爆炸。カーグ被炸晕了过去，幸好海盗船及时赶到，将カーグ等人都救了出来。

爱憎（ダーク篇）

ダーク的下个目标是夺取水灵珠，当谈话完毕后，可以在左上方的位置找到了石板。因为暂时没有什么情况发生，ダーク就先到酒店休息。当晚上的时候，カトレア就会走出来。ダーク马上赶去斗技场找她，没想到在那里出现了一群谜之魔族。战斗发生，胜利后谜之魔族的队长仓惶飞走。ダーク等回酒店继续休息，并商量好明天向ラグナス大陆进发。

ダーク乘坐飞炎龙来到了ラグナス大陆，先去ドラゴニア，而这里正是ダーク族人的村落。进入之后，众人发觉小村异常的平静。之后继续前进，与ドゥラゴ族的男子对话后一直向上走，这时就会看见老ドゥラゴ族，对话之后ドゥラゴ族就会告诉ダーク到最上层找长老解答所有的问题。于是，ダーク继续向上进发。

走到最上层，进入房间便可以见到长老，对话后ダーク知道了自己的身世，并且从长老口中得知，只要到神圣的龙骨谷便可使自己的身份得以确认。于是，ダーク便按长老的指示前往龙骨谷进行ドゥラゴ族的试练。任务的具体内容是到龙骨谷的洞窟（位于村的西北面）取回"龙を统べる皇冠"，而那里只可以让一个人进入，非常危险。

ダーク来到西北面的龙骨谷洞窟附近，这里是一片冰天雪地。然而在进入洞窟前必须首先将ディルズバルド军击倒，胜利后ダーク在附近的雪地拾到了"石板"。

现在可以进入洞窟了，ダーク几经周折终于拿到了"龙を统べる皇冠"。正当他想要出洞的时候，守卫皇冠的两条龙苏醒了。一场恶战之后，ダーク得到了风灵珠并不完全的情报。回到洞窟外面的时候，ダーク再次去找长老对话，并将皇冠交托给长老。

长老拿到皇冠，便将ダーク的身世一一详陈。ダーク直至此时才知道自己原来还有一个兄弟存在世上，而另一部分风灵珠则被一个人类的女人拿走，这个女人至今下落不明。ダーク的弟弟名字应该叫做カーグ，而ダーク的母亲的名字则是ナフィア。与长老对话完毕之后，走到外面与同伴对话，这时大家的目的地便指向ディルズバルド军的基地——雷神岬。

来到了雷神岬之后，这里的敌人是人类和魔族的结合，而使他们合作的发动者是バクザ。当最后击败バクザ，ダーク和バクザ谈及ディルズバルド皇帝的时候，人类的援兵杀到。在一片呐喊声中，バクザ乘机逃跑。由于对方人数众多，ダーク等只好分散。

ダーク冲入军营，在通道中听到兵士A和兵士B的对话，得知有个美女被抓住。他来到牢房时，发现房间已上锁，在看到门上的通风口时，ダーク心中想出一计，于是就爬进通风口来到牢房内。在牢房里，他意外地看到リリア和一个妇女，原来这个妇女便是自己的亲生母亲，ダーク不能接受这个事实……这时警报突然响起，ダーク只好带着她们逃离兵营。走到路上时，他们被二名士兵发现，干掉这二名士兵后，ダーク正准备离开，其中一名士兵还有一口气，举起手枪想向ダーク开火，但他的母亲ナフィア飞身向前替ダーク挡了一枪。ダーク难以抑制心中的情感，暂时先将她们送回ユ－ベル。在ユ－ベル母亲的家中，ナフィア已经奄奄一息，ダーク知道这个为了自己而不惜牺牲生命的女子的确确是自己的生母。

这时，母亲告诉ダーク去"真实的洞窟"，然后便停止了呼吸。ダーク悲哀地埋葬了母亲，并准备去"真实的洞窟"查探究竟。

激情（カーグ篇）

在和スベソサ－一番对话后，カーグ到地下去找タチアナ。对话中，カーグ尝试劝服タチアナ帮助己方，但タチアナ却显得非常固执。这时スベソサ－来到，告诉カーグ，シャムスン要找他。于是カ

ーグ回到上面，见到シャムスン后问他何时出发，シャムスン说他这里还差两个部下没有回来，要カーグ帮忙寻找。

出了酒吧，カーグ来到城镇右边的出口附近，在这个地方的下面会找到シャムスン的其中一位部下，另一位部下则在道具店门口的那道门里面。把シャムスン两名部下找到后回到酒吧里，这时大伙看见人已到齐便马上出发。当カーグ来到城镇右边的出口时，スペソサー告知タチアナ愿意归顺。タチアナ表示如果カーグ想知道更新更清楚的信息，就要找一部无线机，而在她记忆中在要塞内应该有。

众人来到要塞中找到了无线机，并由此得到新的情报。注意，在发现无线机的地方附近有一本精灵辞典，不要错过。

当众人准备离开山岳要塞时，ザツブ慌慌张张地跑来。カーグ询问发生了什么事情，ザツブ说カーグ的故乡城镇受到了魔族的攻击。众人大吃一惊，马上用飞空艇回到故乡ユーベル。

进入到城镇后，カーグ看见这里已经破损不堪。他回到家中打算看看母亲的情况，但是母亲已经不见了。出家门往左走到"城迹"处，在左边发现了母亲的坟墓，カーグ悲伤莫名。

カーグ神情恍惚地离开"城迹"的时候，被ユーベル的一班居民围住。居民们质问カーグ为什么当城镇受到攻击时护卫队却不在，这样的不负责任是否和魔族的人有关。カーグ解释得不到居民的信任，百感交集之下他的身体发生了奇怪的变化。

一双属于魔族的翅膀从カーグ的身体上长了出来，居民万分惊惶，四散奔逃。连カーグ的同伴也都非常害怕，过去的亲密早就不见了踪影。

几欲发狂的カーグ不能接受自己是魔族的事实，他独自来到ブテム溪谷，亲手把自己刚长了来的翅膀割掉，并发誓一定要找出自己父亲的真相，然后将ドゥラゴ族的ダーク消灭！

邂逅（ダーク篇）

デルマ等人正在谈论如何找到ダーク的下落，大家觉得ウィリウオー可能会知道ダーク的下落，于是众人便来到村落的上方。找到ウィリウオー后一番对话，大家获得了最重要的一个消息——ダーク有一个兄弟尚在人间界！デルマ猜想ダーク可能去ユーベル那里寻找，于是一行人就这样来到ユーベル附近的森林。デルマ担心人类看见会对他们不利，决定先派ベベドア去ユーベル调查。ベベドア来到カーグ家中，只看见ポーレツト，而且两人谈话非常投机，但ポーレツト要去寻找カーグ，所以匆匆离开了。ベベドア在城镇沿路向村民打探情况，在旅馆中再次碰到ポーレツト。聊了几句后ポーレツト再次离开，ベベドア则来到"城迹"カーグ母亲的坟前。在那他找到了マル，从他口中得知ダーク和カーグ可能都到了"真宝之洞窟"。

这时同伴来找マル，说在森林附近有魔族出现，现在要赶过去将魔族击退。护卫队成员纷纷离去，赶往森林那边。ベベドア听到这一消息，也赶紧回去找デルマ报信。

这时，在森林那边的众人等得已经不耐烦了，同时又怕ベベドア遇上不测，正当众人想要采取行动的时候，人类的护卫队赶到了。

把人类护卫队击退后，ポーレツト一行人出现了。这时候ベベドア赶来调解，说明己方的来意，一段对话后タチアナ扔出一个闪光魔法把ポーレツト等人带走。闪光过后，デルマ询问ベベドア有关的情况。在得知ダーク可能在"真实之洞窟"后，デルマ等人就决定立即出发。

真实（カーグ篇）

原来，カーグ独自去找シャムスン，让他用盗贼团的飞空艇载自己前往"真宝之洞窟"所在的"クラーフ岛"。

着陆后，シャムスン决定陪カーグ一起冒险。在海岸上，他们碰到两个身材很小的精灵。调查后カーグ继续往ヘモジー村进发，来到村里时发现并非想像中那么危险，因为在这里是人类、魔族、精灵共同居住的地方。在村里向各个精灵调查，大家获得了很多情报，但这些不太重要。往村的左边走，来到一处有很多精灵在休息的地方，在这里对入口的精灵调查二次，得知"真宝之洞窟"在村的东北方。

カーグ道后马上启程，前往"真实之洞窟"。进入"洞窟"，他碰到了ダーク。但最令カーグ奇怪的是，リリア竟然和ダーク在一起，但是这时カーグ已经没有心思去猜想了。

战斗结束后，ダーク和カーグ两个就打成一团，リリア上前阻止，并说出他们两个原本是亲兄弟的真相！两人暂时停战，继续洞中的探险。洞穴里有一道石门，门上有三个图案——太阳、星星、月亮。而这道门旁边有两个洞穴，因为两个洞穴都是相通的，所以先随便进入一个吧。在这里分别把有太阳、星星、月亮的机关打开，不过想打开它要先接受守护精灵的试练。把精灵击退后，和每个精灵对话，再回到石门前，这时石门上的图案发出了光芒，石门打开了。众人进入里面，原来这里住着希望之精灵。一番对话后，ダーク和カーグ了解到不少有关人类、魔族、五大精灵石的情报。

众人回到村子后，交谈一番就各自去休息了。

到了晚上，カーグ因为白天的事情而无法入睡，起来后在码头看见リリア在用精灵乐器奏乐。经过对话后，カーグ来到村左边的空地，在这里碰上ダーク，二人刚说几句就因为身份对立而再度打了起来。幸好リリア及时出现，再次阻止了他们的决斗。这时，シャムスン焦急地跑来告诉大家：ディルズバルド军团出现于海岸上。众人赶到海岸，把士兵杀退后，ヘモジー村的一位村民来前来通知，村庄也遭到了ディルズバルド军团的袭击，村里的精灵全数被杀。大家回到村里，发现尸横遍野，而ディルズバルド军团已经把リリア捉住了。愤怒之下，众人把剩余的士兵全部消灭。这时，ダーク离开了队伍。帮助ヘモジー村人把尸体掩埋后，カーグ和シャムスン商量一起去救リリア的方法。

进化（ダーク篇）

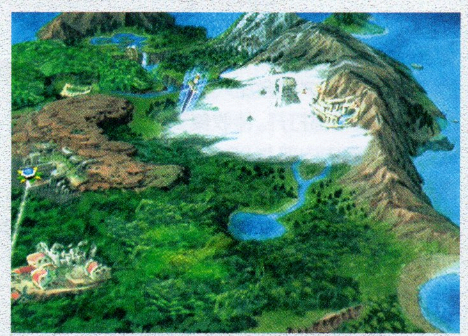
众人从海岸来到バルバトス，从难民处打听有关"穿越カナラ沙漠的方法"。接着，可以去往ピラミッド遗迹。在遗迹最深处的祭坛调查，ダーク找到了"サリュ族の笛"。

完成准备工作后，ダーク向着カナラ沙漠前进。进入沙漠后会有一些传输的小沙洞，每个沙洞的旁边都有一些记号。只要记住那些记号，要通过这里并不是难事。

走出沙漠后，在地图上就会有出现很多地方可以前去。先到マリュスの塔看看吧，在塔的门口看到ドゲザ先不要跟他战斗，接着他就会来到一个大广场，ダーク见到这里正在人工制造风灵珠。这时，ダーク等被ディルズバルド军士兵发现，战斗展开。把ドゲザ打败后，ダーク还是放走了他。

这时可以到アゼルの泉，这里有HP回复道具及有用的装备可以补给，记录一下就可以继续出发。

下个目标是移动要塞メギスト。来到要塞门口就有ディルズバルド兵士挡住了去路，没办法只有和他们开战。解决他们后就可以进入要塞，这时ダーク看到母亲的身影。这里有二条路选择，先不要上楼，到右边的小房间，进入第三间房是可以记录的。建议大家最好在身上多放一些精灵石，因为接下来的战斗是非常多的。



登上二楼，再次碰到ディルズバルド军的阻挡，ディルズバルド队长还下令把实验室的门关上。把他们全部消灭，ダーク继续前进。

终于来到了要塞的控制室，虽然这里有士兵看守，但解决他们不是什么难事。在左边的电脑找到一个开关，把它启动，实验室的门就可打开了。

来到实验室的门口，二只魔族的怪物出现。到底是怎么回事呢？难道魔族已经和ディルズバルド军联手了吗？

消灭它们后，ダーク进入上实验室的电梯。实验室内的情景使ダーク目瞪口呆，ディルズバルド军把许多魔族的人抓到这里用来研究。

实验室里有三个门口，但其中的二个是不能进去的，ダーク只有选择那扇有绿灯的门。进入后，ダーク发现中间有一个开关，按下开关后所有的门就可开启。就在这时候，那些人造的魔族再次出现，他们的攻击很强，战斗时需小心。

回到实验室，中间的门还要一张卡才能打开。ダーク先进入了右边的门，他看到ディルズバルド军正在利用魔族的人合体刚才攻击自己的怪物，原来那些怪物都是试验的成果。

把这里的敌人消灭后，ダーク在房间里仔细搜查，在桌面上终于找到了开门的卡片。先不要急着离去，利用试验的机器就可以把カトレア变回美丽的样子，按下中间的开关后，カトレア终于恢复

了原貌。

ダーク进入实验室中间的门，而后再次见到ダシカイ，他利用人造风灵珠来帮助ドグザ变身为最强魔族，对话完后马上就进入战斗。这次战斗的目的不是把全部敌人消灭，而是把五种原石破坏。不要理会那些机器人，只要不断把原石破坏就算是任务完成。但是，ダーク等并未想到，恶梦才刚刚开始。

虽然把五种原石都破坏了，但ドグザ已经有一半以上的变身成功。战斗展开，由于ドグザ的攻击范围很广，所以注意与其保持距离，一旦接近就要确保尽快将之击溃。

相克（カーグ篇）

カーグ回到自己的村子，准备先到母亲的坟前看看。在门口，他看到了マル。来到坟墓处，发现ポーレツト已经在这里等待了。

拜祭完后，カーグ去往雷神岬，来这里的目的是要求タチアナ加入队伍。タチアナ终于正式加入，カーグ则马上去飞空艇处。来到飞空船旁，タチアナ告诉カーグ了一些关于巨大炮塔的事情。

炮塔的位置在マリュス之塔附近，但这时需要先到ハルシ－ヌ大陆东面，在那里有个ハ－サ森林可以让飞空船降落。

到达ハルシ－ヌ大陆后，カーグ来至ラマダ寺。寺中有很多和尚在练功，其实这里也是カーグ修练的好地方。如果现在的级别不够高，就在这里修练一下吧。到中间和テマグ和尚说话，他会问你“是否还在テマグ寺里面修练”，如果拒绝，他就会叫カーグ到ベトサス找图书馆。

找到图书馆后，大家就分头来查看，这里除图书外还有一些文物。走到最上面的书柜，发现两条龙的眼睛居然是没有的，看来这里一定有些什么秘密。回到下一层时，カーグ发现有两条和上面一样的龙，但是这两条龙是有眼睛的。从右边的龙得到蓝宝石，左边得到红宝石。返回 2 楼的书柜，把 2 颗宝石放到两条龙的眼睛处，放好之后密室的门就打开了。这里面可以找到ラマグ经书，但其中的文字却看不明白！

没办法，カーグ只好去请教馆长，没想到馆长也看不明白。看来只好去找シルマナ鉴定士，但是离开的时候先把两颗龙的眼睛放回原来的地方。

当カーグ拿着テマグ经书来到シルマナ－，首先找到鉴定士，但是她要先得到ロサナ－的许可才能帮助カーグ。ロサナ－就在附近（穿青色衣服的那个占卜师就是啦），但是当来到门口时，カーグ却被一个宫女拦住了路口，她说这里只准皇室的人才能进去。听到这里，マル走向前说他自己就是王子，还拿出王冠给宫女看，当宫女确认王冠后就答应他一个人进去。就这样，マル走进去跟大占卜师见面。见到大占卜师后，从她那里得到了许可证。于是，大家又回到鉴定士那里，将テマグ经书交给她。鉴定士表示需要给她一点时间，这样才能全部翻译出来。

这时カーグ可以来到大占卜师的枕室，和她对话完毕后来到鉴定士那里，鉴定士告诉他已经把テマグ经书翻译好了。听完テマグ经书的内容后，在左上角找到マル，跟着就一齐走出宫殿。在木桥上，カーグ又见到了大占卜师，经过一番对话后就可以离开シルマナ－啦。

カーグ回到テマグ寺，找テマグ僧人把经书的内容说给他听，这样就可以接受テマグ僧人的考验了。当大家合力把 5 个僧人击败后，在他们的后方出现了ダーク等人。ポーレツト见到是他们，就要报杀父之仇，其他队员也想把他们打败。在大家都准备动手的时候，テマグ僧人喝令双方都停手，カーグ询问原因，这才得知原来所谓的ダーク等都是僧人改扮的。テマグ僧人说，要战胜他们才可以得到许可证出山。

得到许可证后，寺院的后门已经打开，大家可以从这里离开。カーグ等通过山道进入了迷幻地带，幸好有テマグ僧人的指点，大家安全地走出了迷阵。目前已是ディルズバルド帝国的范围，但是不知为何所有的士兵都已死光。先找到生还者询问其原因，再来到ディルズバルド帝国城内，向那里的士兵调查情报。

カーグ进入マリュス的塔，在路口见到奄奄一息的シャムスン。原来ダシカム把リリア抓住了，为了救她，シャムスン被击中了要害。把所有的事都告诉カーグ之后，シャムスン死去！カーグ马上进入塔内，一直向塔顶跑去。来到塔顶，他发现ダシカム把集合到的 5 颗精灵石和リリア放到仪器上，准备把长眠的空中城唤醒。面对邪恶的野心家，カーグ等愤然出手！

决战（最终篇）

终于到两兄弟间的决战了，这时可以随便选择一边使用。只要有一方被打败，真正的最终 BOSS 就会出现，他就是人间王。但这时还不能和他对战，人间王带着リリア一起飞到了空中城。ダ－ク和カーグ只有分别前往那里，因为是最后一战，所以补给一定要全部带齐。

ダーク和カーグ的队伍分别都到达了空中城。就在这时，地下突然崩塌，魔族和人类在危难中发现了相互协助的重要性，关系变得缓和了许多。ダ－ク和カーグ在楼上的大门处终于集合在一起，这时队伍里就有 10 个人可以使用。

来到第一层，在补给和记录后，大家乘上旁边的电梯。这里的敌人比以前的都要强，所以一定要小心。不断的坐电梯上到了最高的一层，ダーク和カーグ看见了人间王和リリア，这时的リリア已经被控制了。整间房子骤然变黑，10 个人的心中魔鬼出现。这里的战斗比较特别，不是随便打死对手就可过关，而是要每个人都要找到自己的心魔并把它打倒，如果打错了就会变成一条小龙。跟着，众人就要和被控制的リリア对战，此处难度不高，很容易就可过关。打败リリア后，她渐渐苏醒，并用大家的力量离开了黑洞！

最后的决战展开，这时的人间王已经变身为巨大的邪眼。集中全力，为了人间的和平战斗吧！





要点详解 最终幻想 X-2

FINAL FANTASY X-2

Story Lv.1

主线攻略

ルカ

◆在舞台上与[???]战斗。

↓↓

◆??? 战败后逃走,琉克等随后追赶。

↓↓

◆尤娜登场。

↓↓

◆与[ウノー]和[サノー]展开战斗。

↓↓

◆与[ルブラン]开展。

飞空艇·ブリッジ

◆在飞空艇·ブリッジ与所有人对话。

↓↓

◆从居住区回来的途中听到アニキ的召唤。

↓↓

◆回到ブリッジ。

入手道具

◆ブリッジ【アルベド语辞书第21卷(与ダチ对话)、アルベド语辞书第19卷/アルベド语辞书第3卷/アルベド语辞书第17卷(与アニキ对话)、リザルトプレート【攻めの方阵】(和シンラ对话,听取关于"リザルトプレート"的情报)】

◆ブリッジ【アルベド语辞书第1卷(二周目)、アルベド语辞书第14卷(2周目)、アルベド语辞书第17卷(2周目)、アルベド语辞书第2卷(2周目)】

◆动力室【ポーションx4、フエニツクスの尾x4、エーテル、万能药x3】

ガガゼト山

Mission:スフィアハンター出击!

◆按×键跨越高低不平的地形。

↓↓

◆启动机械的时候事件发生。

↓↓

◆ルブラン等人出现,战斗展开。

↓↓

◆打倒[ルブラン]、[ウノー]、[サノー]。

↓↓

Mission:ルブラン一味と竞争!

◆在限定的时间内,抢在ルブラン等人之前登上山顶。途中路经遗迹内部,注意×键的运用。

↓↓

◆最顶层打倒[ボリスパイダー]。

入手道具

◆ガガゼト遗迹·上部【雷の指轮、エリクサー、メガフエニツクス】

◆ガガゼト遗迹·最上部【星のペンダント、マツスルベルト、炎の指轮】

飞空艇

◆与シンラ对话,[ドレススフィア【黑魔导士】]入手。

↓↓

◆前往ビサイド岛的ザナルカンド。

ビサイド岛

Mission:ビサイド岛でスフィアハント!

◆进入ビサイド村

↓↓

◆与露露(ルールー)对话后,在她家留宿。

↓↓

◆与露露对话,得知瓦卡已经前往洞窟。

↓↓

Mission Start:ワツカを探せ!

◆从村人民那里听取情报。

↓↓

◆出村向右行。

↓↓

◆登上高台调查闪光的地方,得到数字。

↓↓

◆FFX时与キマリ单挑处的崩坏的石柱上,得到第2个数字。

↓↓

◆在海边的MAP上注意紫色的位置,配合×键跳上去调查,得到第3、4个数字。

↓↓

◆ビサイド岛·分岐点左方的门处调查,然后将自己获得的四个数字输入(数字随机)。

↓↓

◆进入ビサイド岛·洞窟。

↓↓

◆在最深处奥调查スフィア,然后打倒[フレイムドラゴン]。

↓↓

◆[ドレススフィア【白魔导士】]入手

↓↓

◆Mission完成后、[ビサイドのスフィア]、[リザルトプレート【守りの圆阵】]入手。

入手道具

◆ビサイド岛·瀑布下【チヨコボの羽】

◆ビサイド岛·洞窟【ポーションx2】

◆ビサイド岛·海边【ハイポーション、1000ギル】

ザナルカンド遗迹

Mission:お宝スフィアゲツト!

◆登上高台与イサール对话。

↓↓

◆进入エボン=ドーム内部。

↓↓

◆进入エボン=ドーム试练の间。

↓↓

◆进入エボン=ドーム祈り子の间。

↓↓

◆与シド对话。

↓↓

◆穿过エボン=ドーム·大广间,来到エボン=

ドーム·魔天。

※在与イサール的对话中，暗号是“い·さ·る”，即选择“い”，这样可以取得リザルトプレート【再起の心】。

↓↓

◆从另一面的阶梯进入エボン=ドーム·秘宝の间。

↓↓

◆在深处调查スフィア，与[秘宝のガーディアン]战斗。BOSS的弱点是冰或水，可用此系魔法或属性必杀技向其攻击。

↓↓

◆[坏れたスフィア]入手。

入手道具

◆エボン=ドーム内部【メガフェニックス、フェニックスの尾】

◆エボン=ドーム·大广间【エーテル、万能药、万能药×2、ハイポーション、フェニックスの尾、エリクサー】

キーリカの森

◆与村中的人对话。

↓↓

◆前往位于西北的ドナ的家。

↓↓

◆在北面会发生与青年同盟队相关的事件。

↓↓

Mission Start：すんごいスフィアを夺え！

◆向北进发，穿越森林。

↓↓

◆偷听到对方的暗号（兵士为奇数时选择【きぼりざる】、为偶数时选择【きのぼりざる】）。

↓↓

◆继续北行，一路上用听到的暗号通过对方的盘问。

↓↓

◆与BOSS[ゼロ式机士]战斗。

入手道具

◆ボルト=キーリカ·居住区【1500ギル（ドナ的家2F）、目药×3、フェニックスの尾×2、圣水×3、星のカーテン、月のカーテン×2、光のカーテン】

◆キーリカの森【ハイポーション（正确回答暗号的第2、3回）、エーテルターボ、リザルトプレート【水の怪物】（正确回答暗号3回）】

非主线任务／事件一览

— ルカ —

Mission：ユウナライブの真实！

◆这个任务主要是回忆在假尤娜开演唱会的时候，真尤娜的行踪。

↓↓

◆见到进行宣传的大叔后任务开始。

↓↓

◆将气球送到10个人的手中，注意有两人要在调查墙上的商店后才会出现。

☆Mission结束后，[リザルトプレート【愈しの风】]入手。

— ジョゼ寺院 —

◆从ギップル处得到发掘作业的[介绍状]。

— キノコ岩街道 —

Mission：キノコ岩街道に迫る魔物！

◆与ヤイバル对话。

Mission Start：キノコ岩魔物退治

◆到达目的地升降机附近后，任务终结。途中会遇到[ウノー]和[サノー]，得到贵重道具[アカギスフィア]。

☆Mission结束后，[リザルトプレート【炎の战鬼】]入手。

— 幻光河 —

Mission：ハイペロ族をガードせよ！

◆与トーブリ对话。

↓↓

◆幻光河·南岸的道路上和ハイペロ族对话。

Mission Start：输送车を护卫！

◆保护货物不受盗贼的袭击。

↓↓

◆进入幻光河地带。

☆Mission结束后、[ドレスフィア【魔铳士】]、[リザルトプレート【日轮の守り】]、[サークレット]入手。

— マカラーニャ —

◆来到マカラーニャの森·スフィアの泉，与トワメル对话5次，得到[スペシャルドレスフィア【斩骑王】]（千万不要错过）。

※如果【斩骑王】是你最先得到的特殊职业，则可以额外取得[リザルトプレート【迷わざる者】]。

↓↓

◆来到マカラーニャ·旅行公司，事件发生。应アベルト族人的要求，捉拿一个欠债的商人。

Mission：オオアカ屋を追え！

◆来到マカラーニャ湖·野营地，入口处对话2次。

↓↓

◆可以选择将捉到的商人送还アベルト族，或者让他在飞空艇上赚钱还债。选择后者的话会派生出新的事件。

☆Mission结合后，[リザルトプレート【冰の女王】]入手。

— ビーカネル砂漠 —

Mission：砂漠の发掘アルバイト！

◆这是与リュック有关的故事。

↓↓

◆在发掘现场与所有人对话。

↓↓

◆向ナーダラ出示[绍介状]。

Mission：アルベド机械の部品发掘

◆在砂漠西部进行发掘。

☆Mission结束后、[リザルトプレート【静かなる闇夜】]、エリクサー入手。

— ベベル —

◆与バラライ对话，事件发生。

※与バラライ对话，[ティアラ]入手。

— ナギ平原 —

◆在平原上有两间娱乐公司，分别是“青空公司”和“银色公司”。只要在平原上和该公司的员工对话，选择“PRメニュー入”的话，就可以开始这项任务。

◆在世界各地，按□键可以为公司作宣传，并赚取金钱、道具或参与迷你游戏等。

— ガガゼト山 —

◆与キマリ对话的事件。

入手道具

◆マカラーニャの森·中央部【エーテルターボ、冰の指轮】

◆マカラーニャ·旅行公司【ハイポーション】

Story Lv.2

主线攻略

飞空艇

◆与シンラ对话。

↓↓

◆为了准备舞蹈表演，尤娜来到居住区门前的走廊，对话中选择向バンド求助。

↓↓

◆将乐团成员推入升降机中。注意，如果按顺序推入，将会得到贵重道具[キューソネコカミ]。

↓↓

◆尤娜决定将取得的スフィア交给青年同盟或新エボン党。此处的选择会稍稍影响以后的剧情，如果第一次选择了青年同盟，那么二周目时则可以选择新エボン党，这样就可取得另一方的完成度。

※选择青年同盟党的场合前往キノコ岩街道，选择新エボン党的场合前往ベベル。

入手道具

飞空艇·ブリッジ【アルベド语辞书22卷、アルベド语辞书第7卷（2周目）】

飞空艇·动力室【エーテル×2、フェニックスの尾×5、ポーション×8、万能药×4】

グアドサラム

Mission Start：ルブランアジト潜入准备！

◆从村民那里打听有关ルブラン一伙人的行踪。

↓↓

◆ジョゼ街道、ガガゼト、ビーカネル这三个地方有尤娜等需要的战斗服。

ジョゼ街道

◆来到ジョゼ街道，事件发生。

↓↓

Mission Start：战斗服を手に入れろ！

◆发现スフィア后与[ウノー]、[サノー]战斗。

↓↓

◆[ルブラン一味の战斗服]入手。

入手道具

◆ジョゼ寺院【アルベド语辞书第4卷（与ギップル相会）】

◆ジョゼ街道【ポーション×3、ユウナスペシャルドレス【フロラフルル】、リザルトプレート【迷わざる者】

ビーカネル砂漠

◆向ナーダラ出示[绍介状]，加入发掘队。

※注意，需要事先在ジョゼ寺院与ギップル见面的时候得到[绍介状]。

↓↓

◆来到オアシス。

↓↓

Mission Start：オアシス调查

◆调查スフィア，继而打倒[サノー]。

↓↓

◆[ルブラン一味の战斗服]入手。

入手道具

◆オアシス【リュックのスペシャルドレス【マキナマズル】、リザルトプレート【防卫の时】（Mission结束后）】

ガガゼト山

◆与キマリ对话。

↓↓

◆登上传送点，来到ガガゼト山·祈り子の断崖附近。

↓↓

◆追寻战斗员，一直来到山洞中的温泉附近。这里可以看到两名女性战斗员的洗澡画面。

↓↓

◆打倒[ウノー]。

↓↓

◆[ルブラン一味の战斗服]入手。

入手道具

【リザルトプレート【岩のごとく】（Mission结束后）、リザルトプレート【突击の时】（Mission结束后）】

グアドサラム

◆ルブラン的基地（原先被敌方战斗员把守的房子）潜入。

↓↓

Mission Start：盗られたら盗り返す！

◆进入一楼的房间，与ウノー和サノー对话。

↓↓

◆得知ルブラン很疲劳，于是来到2楼的房间，为其进行按摩。如果一次即可成功令ルブラン满意的话，可以在后面的宝箱中得到令MP消费减半的道具[金のかみかざり]。

↓↓

◆回到一楼的房间，启动开关。

↓↓

◆进入地下基地。

↓↓

◆前进一段路程之后与[ウノー]战斗。

↓↓

◆在深处的房间中调查スフィア，得到[アカギスフィア10]。

↓↓

◆打倒[ウノー]、[サノー]。

↓↓

◆解除3个开关，前往最深处。注意，前面的2个开关很好找，第3个开关需要触发对面墙上的陷阱，待躲开钉墙之后就能够轻易发现。

↓↓

◆在最深处的房间与[ルブラン]、[ウノー]、[サノー]战斗，然后得到[合体したスフィア]。

入手道具

◆ルブラン的基地【金のかみかざり（按摩事件一次成功）或なやましげな香水（按摩未能一次成功）、リザルトプレート【愈しの光】（ルブラン被打倒后）】

ベベル

Mission Start：ベベル潜入大作战！

◆来到新エボン党的本部，登上右面部屋的魔法阵。

↓↓

◆进入左方部屋墙壁后的房间，调整升降机的位置。

↓↓

◆回到中央，登上升降机进入ベベル宫。

↓↓

◆按照箭头指示的方向前进，进入控制间。

↓↓

◆アンダーベベル宫的事件发生，尤娜沿着连接部位滑行到中央的控制平台。

↓↓

◆将所有的青灯点燃，每次都要进行战斗。

↓↓

◆打倒BOSS[护法のガーディアン]。

↓↓

◆向下跳，进入アンダーベベル·迷宫。

↓↓

◆在一处刻有纹章的柱子处，分别跳上去踩一下，启动机关。

↓↓

◆继续前进，アンダーベベル·牢狱事件发生。

↓↓

◆打倒[バラライ]。

※注意，在与[バラライ]战斗前，不要忘记取宝箱中的[ドレススフィア【ダークナイト】]。方法是在之前的房间，登上所有的传送机关，这样就可令通往宝箱的道路出现。

↓↓

◆与[バハムート]战斗。

入手道具

◆ベベル宫·试练の间【ポーションx10(StLv5)、フェニックスの尾x8(StLv5)、ポーションx8、フェニックスの尾x4、3000ギル、ハイポーションx4、万能药x3、万能药x3、万能药x5、クリスタルの小手(StLv5)、10000ギル(StLv5)、ハイポーションx6(StLv5)】

◆ベベル宫·控制间【チョコボの尾x3】

◆アンダーベベル·迷宫【エーテルx4、万能药x4、ハイポーション、真珠のネックレス、ガラスのバックル、500ギル、ドレススフィア【ダークナイト】、リザルトプレート【ふみにじる者】】

◆アンダーベベル·牢狱【フェニックスの尾x5、リボン】

非主线任务 / 事件一览

— ビサイド —

Mission:挑战!ガンシューティング!

※将スフィア交与青年同盟时发生。

◆获得500点以上即可完成任务。

☆得到[リザルトプレート【神秘の守り】]。

— ルカ —

◆在下层地带,遇到电视台的直击采访。

☆[リザルトプレ【むさぼりし者】]入手。

— ミヘン街道 —

Mission:チョコボを求めて驱け回れ

◆与ヒクリ对话。

Mission Start:チョコボっ!

◆起初不必理会琉克的提示。

↓↓

◆追赶逃走的路行鸟。

↓↓

◆捕获路行鸟。

↓↓

◆专门捕食路行鸟的BOSS[チョコボイーター]出现,将其打倒。

☆Mission结束后,得到[リザルトプレート【月轮の守り】]。

↓↓

◆在ミヘン街道旅行公司前与クラスコ对话,返回飞空艇。

— キノコ岩街道 —

Mission:逆恨み同盟を突破せよ!

◆之前选择将スフィア交给青年同盟,然后在キノコ岩街道与ヤイバル对话。

Mission Start:青年同盟を强行突破せよ!

◆前往曾去过的升降机附近,路上不断有战斗发生。

※目的地的北面,隐藏迷宫前见到ヌージ,得到[アカギスフィア7]。

↓↓

◆打倒[エルマ]。

☆Mission结束后、[やすまずのワッペン]、[リザルトプレート【きらめく镜】]入手。

※キノコ岩入口付近与クラスコ对话。其后可以前往ミヘン街道,完成那里的Mission!

— 幻光河 —

◆从トーブリ那里得到Mission。

Mission Start:チケットの贩卖!

◆贩卖门票,以赚取差价。

南岸的女子:1500G

南岸大象乘坐场的女子:1500G

南岸大象乘坐场的男子/じいちゃん:1500G

南岸道路上的女子:1500G

北岸大象乘坐场付近的女子:2000G

北岸道路上的男子x2:1500G

☆成功后取得[ドレスフィア【魔铳士】]、[リザルトプレート【あふれる魔力】]。

— 雷平原 —

◆与避雷针附近的男子4回对话,事件发生。尤娜等可以参与维修避雷针的行动,方法是分别完成不同的迷你游戏。越远处的避雷针,其对应的游戏难度就会越高。修好所有避雷针后,回到旅行公司向アルベト报告,得到[リザルトプレート【もののふの誉わ】]。

— マカラーニャ —

与トーブリ的手下对话,任务就会引发。

Mission Start:乐团员を探せ!

◆来到マカラーニャの森·スフィア湖附近,找到[ベライ]。

↓↓

◆マカラーニャの森·中央部找到[ドンガ]。

↓↓

◆マカラーニャの森·圣湖附近找到[プクタク]。

☆Mission结束后,得到[ヘイストリング]。

— ナギ平原 —

Mission:クラスコの新天地

※必须要在クラスコ登上飞空艇后,才能引发这一事件。(方法是在Lv.1キノコ岩魔物退治这一任务完成后,与クラスコ对话,让其登上飞空艇。这样,到了ナギ平原,他就会自动到达西面的遗迹前(FFX中的怪兽训练所)。)

◆追赶クラスコ。

↓↓

◆进入ナギ平原·遗迹。

Mission Start:遗迹の魔物をおっぱらえ!

◆迷宫中的魔物大部分都是幻影,此时必须找出真身才行。注意观察敌人头顶的箭头,幻影的箭头都指向同一方向,只有与其不同的才是魔物真身。真身的实力并不强,一连消灭5个即可。

↓↓

◆回到クラスコ处,打倒[ブルーエレメンタル]。

☆Mission结束后、[ドレスフィア【アイテムシューター】]、[リザルトプレート【街道の风】]入手。

入手道具

◆ミヘン街道【チョコボの尾x3、チョコボの尾x3】

◆ミヘン街道·南端【1000ギル、マッスルベルト】

◆ミヘン街道·新道北部【フェニックスの尾x3】

◆ルカ·5番ボート【リザルトプレート【雷の魔兽】】

◆マカラーニャ湖·旅行公司前【ハイポーションx3】

◆マカラーニャの森·中央部【银の腕轮】

Story Lv.3

主线攻略

ベベル

◆对话事件,得知世界各地纷纷发生魔物袭击的事件。

ビサイド岛

◆与露露对话。

↓↓

◆对话事件,此时瓦卡已经进入寺院之内,虽然大家主张放火烧毁寺院,但为了瓦卡的安全,尤娜决定进入寺院查个究竟。

↓↓

◆进入ビサイド寺院内部。

↓↓

Mission Start:寺院の魔物を退治せよ!

◆在地下打倒[ヴァルファーレ]。

キーリカ

◆由于通往寺院的大门被青年同盟封锁,所以先来到ドナ的家。ドナ会帮助引开守卫的实现,看准机会尤娜等就可闯过大门。

↓↓

◆进入キーリカの森,穿过林间道路,来到キーリカ寺院。

↓↓

Mission Start:寺院の魔物を退治せよ!

◆登上キーリカ寺院·升降机进入地下。

↓↓

◆调查所有蓝色火焰,注意会有战斗发生。

↓↓

◆将所有蓝色火焰熄灭,就可继续前进。

↓↓

◆打倒[イフリート]。

※BOSS战之前的部屋中有着[ドレススフィア【サムライ】],一定要取得!

入手道具

◆ポルト=キーリカ·居住区【奥义の心得】

◆[ドレススフィア【サムライ】]

ジョゼ寺院

Mission Start:寺院の魔物を退治せよ!

◆调查5处控制装置,可令雷电结界消失。

↓↓

◆打倒[イクシオン],其弱点是水系魔法。

↓↓

◆尤娜落入神秘的洞窟之中,神秘的男子修因出现,他呼唤着蕾的名字,将尤娜揽入怀中。

在一连串的时事件之后,尤娜陷入无尽的黑暗。此时,必须连打○键,这样就可听到口哨声,呼唤出FFX主人公迪达的幻影。连续四次口哨之后,尤娜便可回到地面。注意,这是诱发隐藏结局的重要条件,千万不可错漏。

入手道具

◆ジョゼ寺院【アルベド语辞书第16卷、アルベド语辞书第7卷(2周目)、リザルトプレート【ゆるぎなき防御】(Mission结束后)】

◆ジョゼ寺院·试练の间【リストバンド】

非主线任务 / 事件一览

— ルカ —

Mission:スフィアブレイの大会!

◆スフィアブレイク比赛中获得优胜。

↓↓

◆寻找对手比试,连胜3场。

↓↓

◆参加比赛并取得胜利。

☆Mission结束后、[ドレスフィア【ギャンブラー】]入手。

※スフィアブレイク比试中,胜过那只狗有机会得到[リザルトプレート【白き刻印】]。

※胜过シンラ有机会取得[リザルトプレート【お宝さがし】]。

— ミヘン街道 —

Mission:机械暴走事件 发生!

◆进入ミヘン街道。

Mission Start:暴走机械を止めろ!

◆打倒13部暴走机械。

- ミヘン街道·南端:2
- ミヘン街道·南部:3
- ミヘン街道·中央部:2
- ミヘン街道·新道北部:2

☆Mission结束后、得到10000G和[リザルトプレート【たゆまざる攻击】]。

— キノコ岩街道 —

◆与ヤイバル对话。

— ジョゼ寺院 —

◆来到寺院与ギップル对话,事件发生。

※[アルベド语辞书第25卷]入手。

— グラドサラム —

◆来到ルブラン基地一楼的房间。

↓↓

◆来到2楼ルブラン的房间。

↓↓

◆回1楼房间。

↓↓

◆进入基地的地下,在深处的房间发生スフィア上映会事件,并且和メイチェン对话。注意,这也是看到隐藏结局的重要条件。

☆[アンダーベベルの记录1]、[アンダーベベルの记录2]、[牢狱のスフィア]入手。

— マカラーニャ —

如果飞空艇上的商人已经还清债务,他就会逃跑到マカラーニャ旅游公司。追赶他来到这里……

Mission:マカラーニャ公司SOS!

◆マカラーニャ旅游公司遭到魔物袭击。

↓↓

◆来到マカラーニャ。

Mission Start:旅行公司の安全を确保せよ!

◆与6组魔物连续战斗,取胜后任务完结。

※如果之前"卖身还债"的商人已经将债务还清的话,此任务完成后他就会在这里开店出售商品,那可都是些强力的装备呦!(详情参看Lv.5)

☆Mission结束后,得到[リザルトプレート【剑士の夸り】]、[ドレスフィア【バーサーカー】]、[アルベド语辞书第8卷]。

※在スフィア湖附近,会发生青色蝴蝶的事件。

— ナギ平原—

◆来到ナギ平原谷底。

Mission Start:观光客を救出せよ!

◆在ナギ平原的洞库中,突然出现大量魔物。有不少旅游者被困,此次的任务是将其解救出来。但是,由于大家性格各异,所以无法一次将所有人带出洞窟,必须往返几次才可。

※有两人位于隐藏房间内,必须修好传送装置才能进入。此时,要收集7个エネルギーコア,其中6个在游客身上,第7个则在洞外的NPC处。此外,在一名游客身上有[ビサイドの键],这是关系到另一任务的主要条件。

↓↓

◆将所有人救出之后,就要与[ヨウジンボウ]战斗。

☆Mission结束后,得到[リザルトプレート【四重の力】]。

— ビサイド岛 —

ナギ平原的Mission中得到了ビサイドの键,这样就可在ビサイド寺院的宝箱中得到サーチスフィア。这是一个搜索工具,利用它可以在ビサイド上寻找埋在地下的宝物。在岛上按x键就可进行调查,附近如果有スフィア的话就会出现红色反映,在反映最强烈的地方按○键,这样就可发掘出特殊的道具了。同时,在特殊道具的附近,会有绿色光球,其中有一数字。数字共有4个,是ビサイド洞窟内秘密房间的密码。

- ビサイド村左方。
- 村外的记录点附近。
- ビサイド岛·瀑布附近。
- 湖的附近。

— ビーカネル砂漠 —

◆来到サボテンダー自治区。

Mission Start:サボテンダー探し

◆从仙人掌之母那里了解相关的情报。

↓↓

◆找到在各地修行的仙人掌人。

↓↓

◆射击迷你游戏，完成后该仙人掌人就会自动回到自治区。

↓↓

◆找到10位仙人掌人后，得到[リザルトプレート【成长の约束】]。他们的位置分别是：

ロビビア：沙漠中的绿州

トーメ：ビサイド岛的沙滩海边附近

ロベイラ：ルブラン味三人组的大本营内里的宝相里（在取得"ルブラン香水"的旁边）

アレク和アロヤ：ナギ平原以北的场境，仙人掌骑著陆行鸟在桥上附近。

イスラヤ：雷平原的北面，大慨在八号避雷塔附近的仙人掌石碑前

チャパ：先进入キーリカ森林，第一个十字路口直行，再在第二个十字路口转右，再湖边附近会有株特别翠绿的树，按x跳上去去下个场境即可（画面右下方会有提示按×）

Story Lv.5以后——

エリオ：ガガゼド灵峰，用转移装置飞到登山道，再往山上行多一个场境。

バーチェラ：キーリカ岛，多娜（ドナ）的家

フライレ：在サボテンダー自治区先和地图上红色的仙人掌谈话，便可进入极恶仙人掌的洞，可以先拿所有宝箱再继续前进，击倒大仙人掌后回到洞外，十位仙人掌便可集合！

— 雷平原 —

◆在雷平原·南找到シド。

↓↓

◆在雷平原·北找到リアン=ロンゾ与エイド=ロンゾ。

— ガガゼト山 —

Mission：ロンゾの暴走を食い止めろ！

◆与キマリ对话

※对话令キマリ满意的话，可以得到[ドレスフィア【调教士】]。

Mission Start：ロンゾの出阵を阻止せよ

◆转送装置被破坏，只有步行登上山顶。

↓↓

◆打倒[ガリク]。

☆Mission结束后，得到[リザルトプレート【满ちゆく愈し】]。

— ベベル —

◆ジョゼ寺院发来求救信息，尤娜等来到バハムート出现的场所。

↓↓

◆打倒[モルボル]。

☆注意地面上珍贵道具[アカギスフィア1]。

— ザナルカンド —

◆在エボン=ドーム通路对话完毕。

↓↓

Mission：ないしょのミッション

具体的配对方法如下：

アカミ（祈り子の间：右下）·シロキチ（魔天：中央）

ハル（大广间：右下）·アキ（试练の间入り口：左）

ヨルオ（通路：左下）·アサコ（魔天：右下）

アンミン（大广间：右上）·ユメタロウ（试练の间：右下）

ウメヒコ（试练の间：上）·サクラ（魔天：右上）

ショウコ（大广间：左下）·ダイ（试练の间：上）

ナツ（祈り子の间：右上）·フユ（通路：右上）

シタノスケ（试练の间：中央）·ウエヒメ（祈り子の间：右下）

クマジロウ（大广间：中央）·トラミ（通路：右下）

カタナ（试练の间：左下）·サヤ（通路：左上）

キンタ（祈り子の间：左下）·ギンコ（通路：左中上）

ルナルナ（通路：左中下）·サンサン（大广间：左上）

☆结束后、得到[ソウルオブサマサ]。

入手道具

◆マカラーニャの森·中央【金の腕轮】

◆ナギ平原·洞窟【冰の指轮、水の指轮、ビサイドの键、雷の一闪、ウオールリング】

◆ナギ平原·洞窟の奥【星の腕轮】

◆ルブラン基地深处【フォーリング】

◆雷平原·南【ハイポーション×3、セーフティビット】

◆雷平原·北【暗闇手榴弹×2】

Story Lv.4

主线攻略

飞空艇

◆在甲板上与佩音对话。

↓↓

◆回到ブリッジ。

↓↓

◆观看通信スフィア。注意通信スフィア的情报非常重要，将影响完成度，所以每个地方的通信スフィア都要观看5次以上。

↓↓

◆与ダチ对话。

入手道具

◆动力室【万能药×6、ハイポーション×8、フェニックスの尾×7、エーテルターボ×3】

◆ブリッジ【アルベド语辞书第23卷】

幻光河

为了唤醒世人，尤娜决定举办一场大型演唱会。为此，必须找到专门负责组办演唱会的トーブリ帮忙。

Mission Start：トーブリを探せ！

◆追赶トーブリ进入幻光河地域。

↓↓

◆在记录点附近发生对话的事件。

↓↓

◆从来时的道路返回。

↓↓

◆トーブリ乘机车再次去往幻光河，最后终于将其追上。

↓↓

◆与トーブリ对话。

入手道具

【リザルトプレート【黑き纹章】（Mission结束后）】

飞空艇

◆这是在演唱会前的热身联系，要依照琉克的提示按键，取得高分的连按，例如提示按□键，就连续按多次，这样很快就可达到100以上。注意，不同的成绩将会取得不同的道具，记录后多尝试几次吧！

雷平原

◆演唱会召开在即，但必须先将雷平原出现的魔物消灭。

Mission Start：魔物のお客はお断り！

◆沿着红色箭头的指示方向，进入雷平原·魔物の巢窟

↓↓

◆打倒[ザラマンデル]。

↓↓

◆回到外面事件发生。

入手道具

◆雷平原·魔物の巢窟【エクスポーション、ヘイストリング、フェニックスの尾×2、エリクサー、重力の指轮】

飞空艇

◆演唱会结束，先到动力室找ルブラン等人对话，取得[アカギスフィア5]。然后回控制室和シンラ对话，Story Lv.4结束。

非主线任务／事件一览

— ビサイド岛 —

◆会话事件。

— キーリカ —

◆会话事件。

— ルカ —

◆会话事件。

— ミヘン街道 —

◆追查犯人的事件。利用通信スフィア接通ミヘン街道，协助リン。有几个地方可以观察，按以下顺序：3-4-5-1-4-6-7-1，每看一个地方都要与リン对话。

3：遗迹处见到リン并与其通话。

↓↓

4：新道处见到リン并与其通话。

↓↓

5：ホバー落下点处见到リン并与其通话。

↓↓

1：旅行公司前处见到リン并与其通话。

↓↓

4：新道处见到リン并与其通话。

↓↓

6：旧道深处见到リン并与其通话。

↓↓

7：街道北口处见到リン并与其通话。

↓↓

1：旅行公司前处见到リン并与其通话。

↓↓

调查终了

— ザナルカンド —

◆会话事件。

Story Lv.5

主线攻略

飞空艇

◆在ブリッジ与众人对话。

↓↓

◆与アニキ对话就可前往异界（可选择ビサイド寺院、キーリカ寺院、ジョゼ寺院、アンダーベベル）

◆与ダチ对话，可以前往世界各地。

入手アイテム

◆动力室【エーテルターボ×4、万能药×7、エクスポーション×4、フェニックスの尾×8】

异界

◆前进过程中与BOSS战斗。

↓↓

◆打倒[シヴァ]。

↓↓

◆打倒[メーガス3姊妹]。

↓↓

◆打倒[アニマ]。

※得到[リザルトプレート【不灭の魂】]。

↓↓

◆异界の深渊

↓↓

◆与ルブラン会话后，进入异界の核。

↓↓

◆前进路上小心电击和激光。

※在竖琴状的机关前输入相应的音阶，共有3处。

第一处：ソ ミ☆ レ☆

第二处：ド☆ シ ラ ソ

第三处：ファ ミ ファ ソ ド

※不输入音阶密码，将会强制与[アジ·ダカーハ]战斗（战斗中可以逃脱），胜算微乎其微（金手指用户除外）。

↓↓

◆按照音阶的提示启动机关。

※否则一样会与[アジ·ダカーハ]强制战斗。

↓↓

◆面对ヴェグナガン，最终战展开。

入手道具

◆异界への道【エリクサー】

◆异界の深渊【ラストエリクサー、エーテルターボ×3】

◆异界の核【メガフェニックス×3】

ヴェグナガン

◆与ヌージ对话。

↓↓

◆消灭[ヴェグナガン（尻尾）]。

↓↓

◆消灭[ヴェグナガン（足）]。

※有颜色的部分：赤为物理攻击、黄为魔法攻击、绿为回复。

↓↓

◆消灭[ヴェグナガン（胴）]。

↓↓

◆消灭[リダウトR]、[リダウトL]。

↓↓

◆消灭[ヴェグナガン]。

↓↓

◆击败[修因（シューイン）]。

↓↓

◆大结局

非主线任务／事件一览

— ビサイド岛 —

Mission：ルールーの赤ちゃん诞生

露露与瓦卡的孩子出生事件。※关系到隐藏结局，不可错过！

◆ビサイド岛村子入口处见到瓦卡。

↓↓

◆寺院入口处见到露露与刚出生的婴儿。

↓↓

◆来到海边与ベクレム对话，得到[战友のスフィア]。

↓↓

◆回村。

— キーリカ岛 —

Mission：キーリカごたごた再び

根据通信スフィア调查的内容会产生分歧。

◆从村子的北门进入。

↓↓

◆来到キーリカ寺院。

— ルカ —

Mission：ブリッツボール开幕！

参加ブリッツボール大会，胜利后

Mission：モーグリを追え！

发生地点是FFX口哨事件的场所，接下来尤娜只需追赶モーグリ，就会一一回想起当年与迪达在一起的情景。

※关系到隐藏结局，不可错过！

— ミヘン街道 —

Mission：事件の真相解明か！

◆从リン那里打听到ミヘン街道所发生事件的真相。

↓↓

◆选择"叩く"。

Episode结束后、[ラグナロク]入手，其效果

是战斗中 MP 消费为 0。

— ジョゼ寺院 —

Mission:マキナ派の最高杰作!

◆与マキナ派制造的机械展开对决。

Mission Start:マキナ派の自信作に挑战!

◆打倒[エクスペリメント]。

☆胜利后得到[アルベド语辞书第 24 卷]。

↓↓

◆为了进行修理,得到[マキナ魂]。

※利用マキナ魂，前往砂漠收集所需的零件。

↓↓

◆在深处房间对机械加以修理,事件发生。

↓↓

◆将机械打倒,[魔导ダンス大全下卷]入手。

※歌姬由此可以获得重要必杀技[マバリアダンス]。

☆☆如果收集全了 10 个アカギスフィア，就可进入スフィア之门后面的迷宫，打倒 BOSS 可取得[魔导ダンス大全上卷]。

※歌姬由此可以获得重要必杀技[マジカルダンス]。

— キノコ岩街道 —

Mission:青年同盟 武斗大会!

◆与エルマ对话。

↓↓

◆与ヤイバル对话,进入武斗大会。

Mission start:青年同盟 武斗大会!

◆打倒[ヤイバル]后继续前进。

↓↓

◆打倒[ルチル]。

— 幻光河 —

Mission:幻光河 Re:Live!

◆与トーブリ对话。

— グラドサラム —

Mission:归ってきた者たち

◆与トワメル的对话事件。

— 雷平原 —

Mission:シンラの设计ミス!?

Mission Start:避雷塔の魔物退治

◆将避雷针附近的敌人全部消灭。

↓↓

◆按着 MAP 上红色箭头的方向前进。

↓↓

◆对塔的附近进行调查,打倒[フンババ]。

※得到リザルトプレート【守りぬく勇气の光】。

↓↓

◆进入雷平原·新洞窟。

↓↓

◆在深处见到シド。

↓↓

◆打倒[マキナパンツァー]。

※[アルベド语辞书第 15 卷]入手。

※[アルベド语辞书第 12 卷]入手。(2 周目)

— 飞空艇 —

在雷平原的事件完成后,回飞空艇会发生讲述カモメ团由来的事件。

◆先去动力室,事件发生。

↓↓

◆在甲板与シド对话,再回居住区调查。

— マカラーニャ —

Mission:消えゆくマカラーニャの森

◆与マカラーニャの森·スフィアの泉附近的人对话。

↓↓

◆来到マカラーニャ旅行公司。

↓↓

◆来到マカラーニャの森·湖。

☆Episode 结束后,得到[リザルトプレート【希望の光】]。

— ビ-カネル砂漠 —

Mission:热砂の恶魔袭来!

◆进入サボテンダ-自治区。

Mission Start:サボテンダ-探し(续き)

◆收集サボテン(チャパ)的情报。

↓↓

◆进入キーリカの森，中途向右行，登上树木。

↓↓

◆得到サボテン(エリオ)的情报。

↓↓

◆登上ガガゼト山·登山道的传送装置,进入ガガゼト山·峠的广场。

↓↓

◆得到サボテン(バーチエラ)的情报。

↓↓

◆来到キーリカ的ドナ的家。

↓↓

◆得到サボテン(フライレ)的情报。

↓↓

◆听マルネラ的叙述。

Mission Start:最后のサボテンダ-探し!

◆进入サボテンダ-自治区的洞窟。

↓↓

◆打倒[ヘビーサレット]。

↓↓

◆见到[フライレ]。

↓↓

◆打倒[ジャボテンダ-]。

↓↓

◆回到外面。

Mission Start:砂漠の最终决战!

◆打倒[アンラ·マンユ]。

☆Mission 结束后、得到[リザルトプレート【神速の一击】]。

— ベベル —

Mission:新エボン党改革!?

◆与マローダ的对话事件。

◆进入ベベル的地下。

— ナギ平原 —

Mission:PR 合战 终盘战!

↓↓

Mission:PR 合战　最后の追い込み!

※如果为大叔的儿子找到新娘,大叔会送你[倍速の腕轮]，两家公司的 PR POINT 合计超过 400 点,Episode Complete。

— ガガゼト山 —

Mission:ガガゼト山——その后

◆追赶キマリ。

↓↓

◆ガガゼト山·山道发生ガリク与キマリ的事件。

☆Episode 结束后、[リザルトプレート【いにしえの圣兽】]入手。

↓↓

◆结束后、与リアン和エイド对话,得到[リザルトプレート【破灭の炎】]。

— ザナルカンド —

Mission:思い出の地

◆会话事件发生。

※从メイチエン处听取关于ヴェグナガン的消息。

隐藏迷宫 最终幻想 X-2

FINAL FANTASY X-2

キノコ岩街道·封印の洞窟

◆集齐 10 个アカギスフィア的状态下,来到キノコ岩街道,以前无法进入的门就会打开。

↓↓

◆按照红色箭头指示的方向前进,会发生特定事件。

↓↓

◆打倒[琉克(リユツク)]。

↓↓

◆打倒[佩音(パイン)]。

↓↓

◆打倒[バラライ]。

↓↓

◆打倒[ギツプル]。

↓↓

◆打倒[ヌージ]。

☆Episode 结束后、得到[リザルトプレート【至高の光】]。

ミヘン街道·ふしぎな洞窟

◆派遣大脚鸟（チヨコボ）前往ミヘン街道,回来时报告发现这一隐藏洞窟。

↓↓

◆沿旧道进入洞窟。

※使用爆弹来前进。

◇基本的墙壁用 S 爆弹 5 个 /M 爆弹 3 个 /L 爆弹 1 个即可破坏。

◇洞窟中贵重的装备品不要错过。

↓↓

◆在最深处打倒[キングヴァーミリオン]。

☆得到 [リザルトプレート【限りない魔力】]。

入手道具

◆ミヘン街道·ふしぎな洞窟【S 爆弹、メガフエニツクス、エリクサー、黑の真髓①、白の真髓②、奥义の真髓③、あばれるの真髓④、剑术の真髓⑤、妖术の真髓⑥】

◆迷宫简易地图

アンダーベベル·隐された迷宫

◆在建物内的右侧与子供团会面。

↓↓

◆第 20 层,打倒[アラーネア]。第 40 层,打倒[ブラツクエレメンタル]。第 60 层,打倒[マウントマイマイ]。第 80 层,打倒[チヤク]。第 100 层,打倒[トレマ]。

入手道具

◆アンダーベベル·隐された迷宫·最上阶【アカギスフィア6】

◆アンダーベベル·第 20 层【アカギスフィア8】

◆アンダーベベル·第 40 层【月の腕轮、光の腕轮、倍速の腕轮、回复の腕轮、エンタープライズ】

◆アンダーベベル·第 100 层【アイアンデユーク】

雷平原

◆完成救出シド的事件。

↓↓

◆和雷平原北部新迷宫门口的人对话,即可进入。

隐藏结局 最终幻想 X-2

FINAL FANTASY X-2

1. 普通结局 1——バラライ等的演说 + 飞空艇

条件：攻略中涉及隐藏结局的条件未能达成。

2. 普通结局 2——在花丛中见到迪达的幻影 + 普通结局 1

条件:攻略中涉及隐藏结局的条件有一项未能达成。

3.最差结局——ヴェグナガン发射。

条件：在与ヴェグナガン的最后形态战斗中,我方全灭。

4.隐藏结局——与迪达的重逢。

条件:

①Story Lv.3 落入イクシオン的洞穴后,黑暗中连打○键,听到口哨声并得到迪达幻影的指引。

②Story Lv.3 在グアドサラム完成分支任务“スフィア上映会”事件,并且与メイチエン对话。

③Story Lv.5 在ルカ完成“Mission ：モーグリを追え！”,追赶モーグリ的过程中回忆起与迪达的往事。

④Story Lv.5 回到ビサイド,见到露露产子的事件。

⑤最终决战结束后,花丛中连打○键,祈祷者登场即宣告成功。选择肢时选择“一緒に歩きたい”。

5.完美结局

条件:满足出现隐藏结局的条件,同时完成度达到 100%。

完成度100%的条件 最终幻想X-2

在Story Lv.5时，假如每个地区的重要事件均已完成，那么就会出现“EPISODE COMPLETE”字样，而且可以从其中的部分区域获得重要的道具。一般而言，要达到“EPISODE COMPLETE”，就必须在Story Lv.1~Story Lv.3时，完成全部非主线剧情，在Story Lv.4时则要从所有通信スフィア中获得重要的情报，否则在Story Lv.5时就不会有ACTIVE LINK出现，最后以“EPISODE END”完结。

ビサイド岛

EPISODE COMPLETE条件：瓦卡为自己的儿子取名为“イナミ”，方法是在Story Lv.4时通过通信スフィア看过ベクレム的事件。

取得装备：无

ルカ

EPISODE COMPLETE条件：Story Lv.5时完成回忆迪达的事件。

取得装备：无

ミヘン街道

EPISODE COMPLETE条件：知道琉克是机器人暴走事件的犯人，方法是在Story Lv.4通过通信スフィア调查ミヘン街道。

取得装备：ラクナロク

ザナルカンド遗迹

EPISODE COMPLETE条件：在Story Lv.2时，完成猴子求爱的事件。

取得装备：无

キノコ岩街道

EPISODE COMPLETE条件：集齐全部10个アカギスフィア后，完成那个隐藏迷宫事件。出谷时在升降机附近的宝箱中取得マキナブスタ-。

取得装备：マキナブスタ-

幻光河

EPISODE COMPLETE条件：必须完成所有与幻光河有关的事件。分别是Story Lv.1时的护送任务，Story Lv.2的售票任务，Story Lv.2在マカラーニャ森寻找乐团成员的事件，以及在Story Lv.5时与ト-ブリ的对话中选择“飞び入り”。

取得装备：无

キ-リカ岛

EPISODE COMPLETE条件：ドナ与バルテロ必须重修就好，方法是Story Lv.4时调查キ-リカ寺院和キ-リカ村的通信スフィア，直至其坏掉。

取得装备：换衣盘“练达之秘术”

ジョゼ寺院

EPISODE COMPLETE条件：打倒アルベト族的最强机器人（全Lv.5），提升机器人等级的方法是在沙漠挖掘零件。寺院内暗号是“マ·ル·ネ·ラ”。

取得装备：リサイクル精神、リペア键

ビ-カネル砂漠

EPISODE COMPLETE条件：打倒沙漠中出现的魔物。方法是现在世界各地找到10个仙人掌人，然后打倒出现在沙漠上的魔物（HP:333344）。

取得装备：换衣盘“神速之一击”

グアドサラム

EPISODE COMPLETE条件：トワメル当上族长，方法是必须成功完成阻止ロンゾ向トワメル等人复仇的事件，之后回到グアドサラム与トワメル对话，就可以进入原先无法进入的房间，取得许多装备。

取得装备：パラライスフィア，フォ-ブレス，换衣盘“不屈的斗志”

雷平原

EPISODE COMPLETE条件：深入雷平原隐藏迷宫内时，将シド救出。进入隐藏迷宫的条件是在Story Lv.5时，将避雷针附近的敌人全部消灭。

取得装备：不败之秘传

マカラ-ニャ森

EPISODE COMPLETE条件：在Story Lv.5时，发生回忆迪达的事件。方法是先到スフィア泉，再回到“FF X”中和打倒拥抱接吻的“圣泉”。另一方面，在旅行公司要有店主弟弟出现的事件，方法是在Story Lv.4时通过通信スフィア了解关于店主弟弟的情报。

取得装备：换衣盘“希望之光”，ル-ン之腕轮，极光的指轮

ベベル

EPISODE COMPLETE条件：召唤士イサ-ル在ベベル出现，方法是利用通信スフィア看过所有关于イサ-ル和マロ-ダ的情报。

取得装备：换衣盘“守护灾难之手”

ナギ平原

EPISODE COMPLETE条件：结束PR合战，方法是为其中一个公司赚得400PT，发生两间公司的合并事件。

取得装备：无

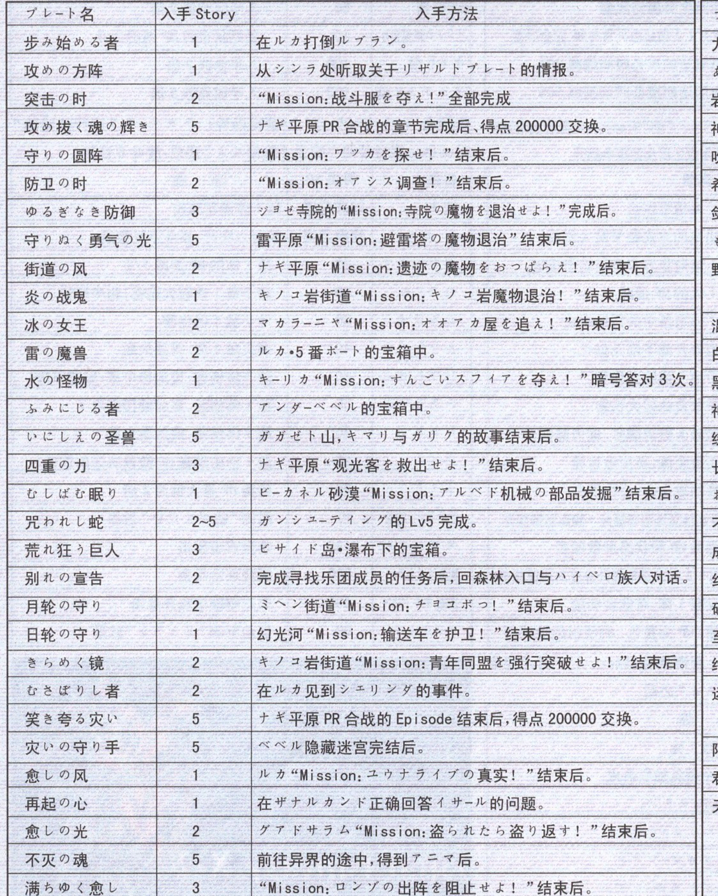
ガガゼト山

EPISODE COMPLETE条件：解决ロンゾ族的问题，方法是ロンゾ的好感度要高（取决于和ロンゾ族对话时的选项）。另一方面，在Story Lv.4时利用通信スフィア看齐ガガゼト山的所有事件。

取得装备：换衣盘“いにしえの圣兽”和“破灭之炎”。

以上所述地点的攻略大家可以参看前面的“要点详解”，全部达成至少需要完成游戏3次。

换衣盘リザルトプレ-ト一览 最终幻想X-2



プレ-ト名	入手Story	入手方法
步み始める者	1	在ルカ打倒ルブラン。
攻めの方阵	1	从シンラ处听取关于リザルトプレ-ト的情报。
突击の时	2	“Mission:战斗服を夺え!”全部完成
攻め拔く魂の辉き	5	ナギ平原PR合战的章节完成后、得点200000交换。
守りの圆阵	1	“Mission:ワッカを探せ！”结束后。
防卫の时	2	“Mission:オアシス调查！”结束后。
ゆるぎなき防御	3	ジョゼ寺院的“Mission:寺院の魔物を退治せよ！”完成后。
守りぬく勇气の光	5	雷平原“Mission:避雷塔の魔物退治”结束后。
街道の风	2	ナギ平原“Mission:遗迹の魔物をおっぱらえ！”结束后。
炎の战鬼	1	キノコ岩街道“Mission:キノコ岩魔物退治！”结束后。
冰の女王	2	マカラ-ニャ“Mission:オオアカ屋を追え！”结束后。
雷の魔兽	2	ルカ•5番ポ-ト的宝箱中。
水の怪物	1	キ-リカ“Mission:すんごいスフィアを夺え！”暗号答对3次。
ふみにじる者	2	アンダ-ベベル的宝箱中。
いにしえの圣兽	5	ガガゼト山，キマリ与ガリク的故事结束后。
四重の力	3	ナギ平原“观光客を救出せよ！”结束后。
むしばむ眠り	1	ビ-カネル砂漠“Mission:アルベド机械の部品发掘”结束后。
咒われし蛇	2~5	ガンシュ-ティング的Lv5完成。
荒れ狂う巨人	3	ビサイド岛•瀑布下的宝箱。
别れの宣告	2	完成寻找乐团成员的任务后，回森林入口与ハイペロ族人对话。
月轮の守り	2	ミヘン街道“Mission:チョコボっ！”结束后。
日轮の守り	1	幻光河“Mission:输送车を护卫！”结束后。
きらめく镜	2	キノコ岩街道“Mission:青年同盟を强行突破せよ！”结束后。
むさぼりし者	2	在ルカ见到シェリンダ的事件。
笑き夸る灾い	5	ナギ平原PR合战的Episode结束后，得点200000交换。
灾いの守り手	5	ベベル隐藏迷宫完结后。
愈しの风	1	ルカ“Mission:ユウナライブの真实！”结束后。
再起の心	1	在ザナルカンド正确回答イサ-ル的问题。
愈しの光	2	グアドサラム“Mission:盗られたら盗り返す！”结束后。
不灭の魂	5	前往异界的途中，得到アニマ后。
满ちゆく愈し	3	“Mission:ロンゾの出阵を阻止せよ！”结束后。

プレ-ト名	入手Story	入手方法
力の追及者	5	利用チョコボ前往ザナルカンド。
あふれる魔力	2	幻光河“Mission:チケットを卖れ！”结束后。
岩のごとく	2	ガガゼト山“Mission:战斗服を手に入れろ！”结束后。
神秘の守り	2	“ビサイドでMission:挑战！ガンシュ-ティング！”结束后。
吹きすさぶ风	3	调查ヒュ-ジマテリア。
希望の光	5	マカラ-ニャ的“Episode:消えゆくマカラ-ニャの森”结束后。
剑士の夸り	3	マカラ-ニャ“Mission:旅行公司の安全を确保せよ！”结束后。
もののふの誉れ	2~3	10个避雷针全部维修成功。
野生の血脉	3	选择将スフィア交给新エボン党的场合，来到ベベル的地下，遇到パッセ、タロ、ハナ的子供团时，对话中选择“そうしてあげて”。
混沌の涡	5	キ-リカの森的猴子13只发现，回村与女人对话。
白き刻印	3	スフィアブレイク大赛胜过那只狗。
黑き纹章	4	幻光河“Mission:ト-ブリを探せ！”结束后。
神速の一击	5	ビ-カネル砂漠“Mission:砂漠の最终决战”结束后。
练达の秘术	5	キ-リカ岛的全部故事结束后。
长者のしるし	5	ビ-カネル砂漠中央得到“砂漠の键”，然后打开发掘所的宝箱。
お宝さがし	2	スフィアブレイク大赛胜过シンラ。
不屈の斗志	5	グアドサラム的全部故事结束后，从一个小孩手中获得。
成长の约束	5	サボテンダ-10匹胜。
约された愈し	5	雷平原•新たな洞窟中的宝箱。
破灭の炎	5	ガガゼト山的事件结束后，在祈り子の断崖与リアン和エイド对话。
至高の光	5	“キノコ岩街道•封印の洞窟”结束后。
终末の日	5	前往异界的途中。
迷わざる者	1~2	在マカラ-ニャの森•スフィアの泉，与トワメル对话得到【斩骑王】时，如果那是第一个スペシャルドレスフィア，即可获得。
限りなき魔力	5	“ミヘン街道•ふしぎな洞窟”结束后。
君临する力	5	超强，拥有限界突破之力，完成ナギ平原的隐藏迷宫后。
天使の破坏者	5	超强，拥有HP限界突破、伤害限界突破之力，附加“银河天震”必杀技，需要将作为オ-バソウル对象的全部魔物オ-バ-ソウル话，然后与シンラ对话，即可获得。

全部 17 种职业(ドレススフィア)一览



枪手(ガンナー) •获得条件:初期所持

名称	习得 AP	详细
战う	初期习得	敌 1 体通常攻击
クイックトリガー	初期习得	一定时间内连打 R1 键,形成连续攻击
パワーショット	20	敌 1 体物理攻击
ハードショット	30	敌 1 体防御力无视,给予其伤害
マジックショット	30	对敌 1 体造成魔法伤害
メンタルショット	30	敌 1 体的 MP 消减
クォーターショット	60	敌 1 体的 HP 消减 1/4
レベルショット	40	给予敌 1 体自己等级 16 倍的伤害
バーストショット	60	给予敌 1 体超重打击,相当于平时的 2 倍
リバースショット	60	给予防御力高的敌 1 体以伤害
マルチショット	80	敌全体物理攻击
マルチバースト	120	敌全体超重攻击
暗闇防御	30	防止暗闇
睡眠防御	30	防止睡眠
クイックトリガ-Lv.2	80	クイックトリガ-的指令输入时间加长
クイックトリガ-Lv.3	150	クイックトリガ-的指令输入时间加长

盗贼(シーフ) •获得条件:初期

名称	习得 AP	详细
战う	初期习得	敌 1 体通常攻击
盗む	初期习得	盗取敌 1 体的道具
ギルを盗む	30	盗取敌 1 体的金钱
时间を盗む	100	敌 1 体静止状态
HPを盗む	60	盗取敌 1 体的 HP
MPを盗む	60	盗取敌 1 体的 MP
必ず盗む	120	100%盗取敌 1 体的道具
いいものを盗む	140	盗取敌 1 体的稀有道具
心を盗む	160	敌 1 体バーサク状态
やるきを盗む	160	令敌 1 体逃离战斗
とんずら	10	战斗中全员离脱
アイテムハント	60	100%令敌人遗落道具
さきがけ	40	战斗开始后加快行动速度
先制	60	先制攻击的确率提高
スロウ防御	20	防止缓慢状态
ストップ防御	40	防止静止状态

战士 •获得条件:初期所持

名称	习得 AP	详细
战う	初期习得	敌 1 体通常攻击
鉄壁	20	下回合物理伤害减轻
フレイムタン	20	敌 1 体炎属性的物理攻击
アイスブランド	20	敌 1 体冰属性的物理攻击
サンダーブレード	20	敌 1 体雷属性的物理攻击
アクアセイバー	20	敌 1 体水属性的物理攻击
グラビティソード	60	敌 1 体重力属性攻击
エクスカリバー	120	敌 1 体光属性攻击
パワーブレイク	初期习得	敌 1 体攻击力下降并附带物理攻击
アーマーブレイク	30	敌 1 体防御力下降并附带物理攻击
マジックブレイク	30	敌 1 体魔力下降并附带物理攻击
メンタルブレイク	30	敌 1 体魔法防御下降并附带物理攻击
ディレイアタック	100	敌 1 体行动迟缓并附带物理攻击
ディレイバスター	120	敌 1 体行动特别迟缓并附带物理攻击
突击	100	加速?魔法防御上升?物理防御上升"状态
ピンチにプロテス	20	HP 为黄色时,自动进入物理防御上升状态

黑魔导士 •获得条件:"Mission:顶上目指"结束后,与シンラ对话。

名称	习得 AP	详 细
ファイア	初期习得	敌 1 体或全体初级炎属性魔法攻击
ブリザド	初期习得	敌 1 体或全体初级冰属性魔法攻击
サンダー	初期习得	敌 1 体或全体初级雷属性魔法攻击
ウォータ	初期习得	敌 1 体或全体初级水属性魔法攻击
ファイラ	40	敌 1 体或全体中级炎属性魔法攻击
ブリザラ	40	敌 1 体或全体中级冰属性魔法攻击
サンダラ	40	敌 1 体或全体中级雷属性魔法攻击
ウォタラ	40	敌 1 体或全体中级水属性魔法攻击
ファイガ	100	敌 1 体或全体高级炎属性魔法攻击
ブリザガ	100	敌 1 体或全体高级冰属性魔法攻击
サンダガ	100	敌 1 体或全体高级雷属性魔法攻击
ウォタガ	100	敌 1 体或全体高级水属性魔法攻击
集中	10	自身的魔力上升
MP 吸收	10	吸收敌 1 体的 MP
黑魔法 Lv. 2	40	黑魔法的准备时间缩减 30%
黑魔法 Lv. 3	60	黑魔法的准备时间缩减 50%

白魔导士 •获得条件:" Mission:ワッカを探せ!" 完成之后

名称	习得 AP	详 细
祈る	初期习得	我方全员的 HP 少许回复
元气	20	自身的 HP 回复
ケアル	初期习得	我方 1 人或全员的 HP 小回复
ケアルラ	40	我方 1 人或全员的 HP 中回复
ケアルガ	80	我方 1 人或全员的 HP 大回复
リジェネ	80	每回合回复我方一人,最多四回合
エスナ	20	我方 1 人的状态异常回复
デスペル	30	解除我方 1 人的魔法效果
レイズ	30	我方 1 人的战斗不能回复
アレイズ	160	我方 1 人的战斗不能完全回复
シェル	30	我方全员受到的魔法伤害轻减
プロテス	30	我方全员受到的物理伤害轻减
リフレク	30	我方全员魔法反射
フルケア	80	我方 1 人的状态异常与 HP 完全回复
白魔法 Lv. 2	40	白魔法的准备时间缩减 30%
白魔法 Lv. 3	60	白魔法的准备时间缩减 50%

ギャンブラー 获得条件:在ルカ的スフィアブレイク大赛中获得优胜

名称	习得 AP	详 细
战う	初期习得	敌 1 体通常攻击
わいろ	40	用金钱贿赂敌人令其逃走
トゥーダイス	20	使用两粒骰子,以点数攻击敌 1 体
フォーダイス	100	使用四粒骰子,以点数攻击敌 1 体
アタックスロット	初期习得	召唤使用物理攻击系的老虎机
マジックスロット	70	召唤使用魔法攻击系的老虎机
アイテムスロット	80	召唤使用道具系技巧的老虎机
ランダムスロット	120	召唤使用各种技巧的老虎机
幸运	30	自身的运提升
おすそわけ	40	我方全员的运提升
ゆうわく	60	敌全体混乱
絶対クリティカル	160	物理攻击必会出现会心一击
EXP2 倍	80	入手经验值 2 倍
ピンチにMP消費0	30	濒死状态时 MP 消费为 0
ギル2 倍	100	入手金钱 2 倍
アイテム2 倍	100	入手道具数 2 倍

黑暗武士(ダークナイト)

获得条件:ベベル的深部,与バハムート战斗前的宝箱

名称	习得 AP	详细
战う	初期习得	敌 1 体通常攻击
暗闇	初期习得	消耗自身 HP 给予敌全体伤害
ドレイン	20	HP 吸收
グラビデ	20	敌 1 体的 HP 减少 1/4
コンフュ	30	敌 1 体混乱效果
ブレイク	40	敌 1 体石化效果
バイオ	30	敌全体毒攻击
死の宣告	20	敌 1 体即死攻击
デス	50	敌 1 体即死,可能失败
暗黑の空	100	给予敌人全体伤害
みちづれ	20	给予敌 1 体较大伤害,自身战斗离脱
毒防御	30	防止毒
石化防御	30	防止石化
混乱防御	30	防止混乱
カーズ防御	30	防止カーズ
即死防御	40	防止即死

武士(サムライ) •获得条件:キーリカ的"Mission:寺院魔物退治中打倒怪物获得或之后从宝箱中获得

名称	习得 AP	详细
战う	初期习得	敌 1 体通常攻击
钱投げ	20	以扔钱的方式给予敌人伤害
明镜	初期习得	敌 1 体向我方攻击时给予反击
破魔	30	敌 1 体的 MP 消减
断动	30	敌 1 体准备中的行动中止
醒梦	40	能力提升或下降无効化
光弹	40	给予敌 1 体较大伤害
霸弹	60	给予敌全体较大伤害
修练	60	打倒敌人数目越多,威力越强。
新•斩鉄	140	消灭敌全体,有失败可能
无双	20	自身的攻击力•命中提升
堂々	30	自身追加魔法防御提升+物理防御提升
一新	40	自身的 HP 和状态异常回复
疾风	60	仲间 1 人的回避率提升并进入加速状态
斩鉄	100	消灭敌 1 体,可能会失败
ピンチにクリティカル	80	濒死(HP 为黄色)时使出超重攻击

狂战士(バーサーカー) •获得条件: マカラーニャ旅行公司的"Mission:旅行公司の安全を确保せよ"完成,战斗 6 连胜!

名称	习得 AP	详 细
战う	初期习得	敌 1 体通常攻击
バーサク	初期习得	攻击力提升,战斗不受控制
ぶちかます	20	敌 1 体的 HP 消减 1/2
つっこむ	30	给予敌 1 体较大伤害,命中率低
うちけす	30	给予敌 1 体伤害
かっとばす	40	消灭敌 1 体,可能失败
びびらせる	40	敌 1 体伤害,追加命中率•回避下降
いあつする	50	敌 1 体伤害,追加缓慢效果
じわじわ	30	敌 1 体伤害,追加毒效果
シメる	60	敌 1 体由现在 HP 数量决定的伤害
ガッツ	80	自身 HP 最大值为 2 倍
着がえたい防御	20	防御"着がえたい"效果
カウンター	180	物理攻击反击
魔法カウンター	300	魔法攻击反击
回避カウンター	400	回避物理攻击并反击
オートリジエネ	80	自动发动"リジエネ"效果

魔铳士 获得条件:Story Lv. 1,幻光河"Misssion:输送车を护卫!"或 Story Lv. 2 的"Mission:チケット卖り"完成

名称	习得 AP	详细
战う	初期习得	敌 1 体通常攻击
魔铳弹	初期习得	使用魔物的必杀技
みやぶる	初期习得	调查敌人情报
ヘルム割り	20	给予ヘルム系敌人 4 倍伤害
对空弹	20	给予鸟•蝶系敌人 4 倍伤害
狼狩り	20	给予狼系敌人 4 倍伤害
アンチプリン	20	给予プリン系敌人 4 倍伤害

道具师(アイテムシューター) 获得条件:Story Lv2 时,完成"Misssion:遗迹の魔物をおっぱらえ"之后

名称	习得 AP	详 细
战う	初期习得	攻击敌 1 体
合成弹	初期取得	将 2 个道具加以合成
ポーション	10	使用ポーション。
ハイポーション	40	使用ハイポーション
メガポーション	120	使用メガポーション
エクスポーション	160	使用エクスポーション
万能药	20	使用万能药



反属性弹	20	给予エレメンタル系敌人4倍伤害
トカゲ击ち	20	给予トカゲ系敌人4倍伤害
ドレイクキラー	20	给予ドレイク系敌人4倍伤害
解体弹	20	给予マキナ系敌人4倍伤害
机人退治	20	给予机兵·机士系敌人に4倍伤害
邪封弹	20	给予邪鬼·邪眼系敌人4倍伤害
退治弹	20	退治弹的准备时间缩减40%
みやぶるLv2	20	可从各角度调查目标
みやぶるLv3	100	可以调查同伴

魔除药	20	使用魔除药
フエニツクスの尾	30	使用フエニツクスの尾
メガフエニツクス	200	使用フエガフエニツクス
エーテル	400	使用エーテル
エリクサー	999	使用エリクサー
アイテムLv2	30	使用道具的准备时间缩减80%
药の知识	40	回复道具的回复量为2倍
6属性の知识	80	使用6种属性的道具时效果为2倍
无属性の知识	100	使用无属性道具的效果为2倍



调教师 •获得条件:Story Lv.3,ガガゼト的“ Mission:ロンゾの出阵を阻止せよ”与キマリ对话中,取得好印象

尤娜

名称	习得AP	详细
战う	初期习得	敌1体通常攻击
神圣ゴダイゴ	初期习得	1体圣属性攻击
火炎ゴダイゴ	初期习得	敌1体炎属性攻击、附加暗闇
冰结ゴダイゴ	40	敌1体冰属性攻击、附加静止
电击ゴダイゴ	40	敌1体雷属性攻击、附加狂战士
激流ゴダイゴ	40	敌1体水属性攻击、附加睡眠
ゴダイゴキャノン	80	敌1体消灭,可能失败
ゴダイゴの宣告	80	敌1体即死
回复ゴダイゴ	30	HP回复
健康ゴダイゴ	40	状态异常回复
おいで!	100	呼唤同伴攻击敌单体
MP消费1/2	200	MP的消费量减半
步くとHP回复	20	行走中HP徐徐回复
步くとMP回复	20	行走中MP徐徐回复
ゴダイゴLv2	80	ゴダイゴ的准备时间缩减30%
ゴダイゴLv3	100	ゴダイゴ的准备时间缩减50%

琉克

名称	习得AP	详细
战う	初期习得	敌1体通常攻击
ちゃっかりギキ	初期习得	敌1体伤害,并盗取金钱
めかくしギキ	初期习得	敌1体伤害,附加暗闇
だまらせギキ	80	敌1体伤害,附加沈默
ぶんどりギキ	初期习得	敌1体伤害,附加盗取道具
おこらせギキ	100	敌1体伤害,附加狂战士
いじわるギキ	100	敌1体伤害,附加行动中止、缓慢
いやしのギキ	40	我方1人的状态异常回复
げんきのギキ	30	我方1人的HP回复
おうえんギキ	初期习得	我方1人的攻击与防御力上升
あつまれ!	100	呼唤同伴攻击敌单体
MP消费1/2	200	MP的消费量减半
步くとHP回复	20	行走中HP徐徐回复
步くとMP回复	20	行走中MP徐徐回复
ギキLv2	80	ギキ的准备时间缩减30%
ギキLv3	100	ギキ的准备时间缩减50%

佩音

名称	习得AP	详细
战う	初期习得	敌1体通常攻击
フロリーキャノン	初期习得	敌1体消灭,可能失败
フロリーポイズン	40	敌1体伤害,附加毒
フロリーストーン	60	敌1体伤害,附加石化
フロリーデス	60	敌1体消灭,可能失败
フロリーガード	60	我方1人的HP回复,附加プロテス
フロリーアクセル	60	我方1人的HP回复,附加ヘイスト
フロリーシールド	60	我方1人的HP回复,附加シエル
フロリーヒール	初期习得	我方全体的HP回复
フロリーリカバー	40	我方1人的状态异常回复
カモン!	100	呼唤同伴攻击敌单体
MP消费1/2	200	MP的消费量减半
步くとHP回复	20	行走中HP徐徐回复
步くとMP回复	20	行走中MP徐徐回复
フロリーLv2	80	フロリー的准备时间缩减30%
フロリーLv3	100	フロリー的准备时间缩减50%

きぐるみ士 获得条件:各地的Episode complete。然后在飞空艇上从アニギ处得到。

尤娜

名称	习得AP	详细
战う	初期习得	敌1体攻击
モグチャージ	初期习得	我方1名的MP回复
モグケアル	40	我方1名的状态异常与HP回复
モグリジェネ	初期习得	我方1名ヘイスト、リジェネ效果
モグウォール	初期习得	我方1名シェル、プロテス的效果
モグアレイズ	初期习得	我方1名的战斗不能回复与HP,MP全回复
モグケアルツヤ	40	我方全员的状态异常与HP回复
モグリジェネツヤ	40	我方全员ヘイスト、リジェネ效果
モグウォールツヤ	40	我方全员シェル、プロテス效果
モグアレイズツヤ	40	我方全员的战斗不能回复以及HP,MP全回复
モグビィーム	初期习得	敌1体伤害
リボン	999	全部状态异常防御
オートシェル	80	自动发动シェル状态
オートプロテス	80	自动发动プロテス状态
剑技	80	使用战士的特技
妖术	80	使用ダークナイト的特技

琉克

名称	习得AP	详细
战う	初期习得	敌1体攻击
ケットファイ	初期习得	敌全体炎属性伤害与毒、石化效果
ケットサンダー	初期习得	敌全体雷属性伤害与毒、石化の效果
ケットブリザド	初期习得	敌全体冰属性伤害与毒、石化の效果
ケットウオータ	初期习得	敌全体水属性伤害与毒、石化の效果
パワーイレイサー	40	敌全体攻击力下降
アーマーイレイサー	40	敌全体防御力下降
マジックイレイサー	40	敌全体魔力下降
メンタルイレイサー	40	敌全体魔法防御下降
スピードイレイサー	40	敌全体回避下降
星から来た友人	初期习得	敌全体消灭,有可能失败
リボン	999	全部状态异常防御
オートシェル	80	自动发动シェル状态
オートプロテス	80	自动发动プロテス状态
あばれる	80	使用バーサーカー的特技
白魔法	80	使用白魔法特技

佩音

名称	习得AP	详细
战う	初期习得	敌1体攻击
トンベリ暗黒斬り	初期习得	敌1体伤害与暗闇效果
トンベリ默り斬り	初期习得	敌1体伤害与沈默效果
トンベリ眠り斬り	初期习得	敌1体伤害与睡眠效果
トンベリ暴れ斬り	初期习得	敌1体伤害与狂战士效果
トンベリ猛毒斬り	20	敌1体伤害与毒效果
トンベリ石化斬り	20	敌1体伤害与石化效果
トンベリ止め斬り	20	敌1体伤害与静止效果
トンベリ四重斬り	20	敌1体伤害与攻击、防御、魔力、魔防下降
トンベリ一发斬り	20	敌1体消灭,有可能失败
ギガデンマシンガン	100	敌1体大伤害
リボン	999	全部状态异常防御
オートシェル	80	自动发动シェル状态
オートプロテス	80	自动发动プロテス状态
奥义	80	使用サムライ的特技
黑魔法	80	使用黑魔法的特技

フロラフルル(尤娜专用)

获得条件:ジョゼ寺院的任务“战斗服を手に入れろ”中,在ジョゼ街道途中拾得　　暁のしずく(HP限界突破):战胜“用心棒”的房间　　黄昏のしずく(伤害限界突破):ビサイド岛瀑布下得宝箱

フロラフルル

名称	习得AP	详细
战う	初期习得	敌1体通常攻击
ライブラ	4	调查敌1体情报
ヒート乱舞	初期习得	敌全体炎属性连续魔法攻击
アイス乱舞	初期习得	敌全体冰属性连续魔法攻击
エレキ乱舞	初期习得	敌全体雷属性连续魔法攻击
アクア乱舞	初期习得	敌全体水属性连续魔法攻击
バリア	20	我方魔法攻击防御
シールド	20	我方物理攻击防御
フレア乱舞	24	敌全体无属性攻击
大乱舞	30	敌全体物理攻击
オールレイズ	8	我方全员战斗不能回复
リボン	初期习得	我方1人的状态异常防御
HP2倍	20	最大HP2倍
HP3倍	30	最大HP3倍
HP限界突破	暁のしずく入手	HP达到9999以上
ダメージ限界突破	黄昏のしずく入手	最大伤害超越9999

ライトキーパー

名称	习得AP	详细
ホワイトボーレン	初期习得	我方全员的HP回复
ホワイトハニー	10	我方全员附加リジェネ效果
ハードシーズ	初期习得	我方全员的魔法伤害轻减
ハードリーフ	初期习得	我方全员物理防御上升
ミラーペタル	初期习得	我方全员魔法反弹
ラッシュフロラ	20	我方全员加速
フロラボム	初期习得	敌全体伤害与攻击力下降
ヘルルボム	10	敌全体伤害与魔法防御下降
マジカルフロラボム	10	敌全体伤害与魔力下降
マジカルフルルボム	10	敌全体伤害与魔法防御下降
ラストライト	20	敌1体伤害
リボン	初期习得	我方1人的状态异常防御
HP2倍	20	最大HP2倍
HP3倍	30	最大HP3倍
HP限界突破	暁のしずく入手	HP达到9999以上
ダメージ限界突破	黄昏のしずく入手	最大伤害超越9999

レフトキーパー

名称	习得AP	详细
ドリームボーリン	初期习得	敌全体伤害与睡眠
マッドシーズ	初期习得	敌全体伤害与狂战士
スティッキーハニー	初期习得	敌全体伤害与迟缓
ハーフデスペタル	初期习得	敌全体HP1/2
ポイズンリーフ	10	敌全体伤害与毒
デスペタル	10	敌1体消灭,可能失败
サイレントホワイト	初期习得	敌全体伤害与沈默、暗闇
ハードハニー	20	敌全体伤害与静止
パニックフロージョン	10	敌全体伤害与混乱
アッシュフロージョン	10	敌全体伤害与石化
ラストレフト	20	敌1体大伤害
リボン	初期习得	我方1人的状态异常防御
HP2倍	20	最大HP2倍
HP3倍	30	最大HP3倍
HP限界突破	暁のしずく入手	HP达到9999以上
ダメージ限界突破	黄昏のしずく入手	最大伤害超越9999

マキナマズル（琉克专用） •获得条件：ビーカネル砂漠的任务“オアシスの调查”，进入オアシス的深处。マキナリアクター（HP 限界突破）：ナギ平原的隐藏迷宫中的宝箱。 マキナブースター（ダメージ限界突破）：キノコ岩街道入口，最初的道路向左转，进入深处。

マキナマズル

名称	习得 AP	详细
战う	初期习得	敌 1 体通常攻击
リバイバル	10	我方 1 人战斗不能回复
デスミサイル	初期习得	敌 1 体消灭，可能失败
バイオミサイル	初期习得	敌 1 体伤害与毒状态
ブレークミサイル	初期习得	敌 1 体伤害与石化状态
バーサクミサイル	10	敌 1 体伤害与狂战士状态
ストップミサイル	10	敌 1 体伤害与静止状态
コンフュミサイル	10	敌 1 体伤害与混乱状态
ショックウエーブ	20	敌全体伤害
ショックストリーム	20	敌全体伤害与行动迟缓
ヴァジュラ	30	敌全体伤害
リボン	初期习得	我方 1 人的状态异常防御
HP2 倍	20	最大 HP2 倍
HP3 倍	30	最大 HP3 倍
HP 限界突破	マキナリアクター入手	HP 达到 9999 以上
ダメージ限界突破	マキナブースター入手	最大伤害超越 9999

スマッシャ-R

名称	习得 AP	详 细
榴弾	初期习得	敌 1 体伤害
スリプル弾	10	敌 1 体伤害与睡眠効果
スロウ弾	10	敌 1 体伤害与迟缓効果
反パワー弾	10	敌 1 体伤害与攻击力下降
反アーマー弾	10	敌一体伤害与防御力下降
スキャン	10	调查敌 1 体情报
シェルター	20	我方全员シェル
プロテクター	20	我方全员プロテス
HPリペア	初期习得	我方 1 名的 HP 回复
MPリペア	初期习得	我方 1 名的 MP 回复
ホーミングレイ	初期习得	敌 1 体伤害
リボン	初期习得	我方 1 人的状态异常防御
HP2 倍	20	最大 HP2 倍
HP3 倍	30	最大 HP3 倍
HP 限界突破	マキナリアクター入手	HP 达到 9999 以上
ダメージ限界突破	マキナブースター入手	最大伤害超越 9999

スマッシャ-L

名 称	习得 AP	详 细
榴弾	初期习得	敌 1 体伤害
ブライン弾	10	敌 1 体伤害与暗闇効果
サイレス弾	10	敌 1 体伤害与沈默効果
反マジック弾	10	敌 1 体伤害与魔力下降
反メンタル弾	10	敌 1 体伤害与魔法防御下降
ブースター	20	我方全员に加速
オフェンス	20	我方 1 人的攻击力上升
ディフェンス	20	我方 1 人的防御上升
HPリペア	初期习得	我方 1 人的 HP 回复
MPリペア	初期习得	方 1 人的 MP 回复
ホーミングレイ	初期习得	敌 1 体伤害
リボン	初期习得	我方 1 人的状态异常防御
HP2 倍	20	最大 HP2 倍
HP3 倍	30	最大 HP3 倍
HP 限界突破	マキナリアクター入手	HP 达到 9999 以上
ダメージ限界突破	マキナブースター入手	最大伤害超越 9999

斩骑王（佩音专用） •获得条件：マカラーニャの森的泉附近，与グアド4 回对话 不败之秘传（HP 限界突破）：雷平原的迷宫（SLv5 任务过程中） 常胜之秘传（伤害限界突破）：ミヘン街道。派遣チョコボ调查、地图↑方选择“うん”

斩骑王

名称	习得 AP	详细
战う	初期习得	敌 1 体伤害
恐怖！	20	敌 1 体伤害，并附带混乱、行动缓慢
猛火！	初期习得	敌 1 体に炎属性攻击
凝结！	初期习得	敌 1 体に冰属性攻击
水没！	初期习得	敌 1 体に水属性攻击
雷光！	初期习得	敌 1 体に雷属性攻击
弱体！	10	敌 1 体 HP 消减 1/4
打击！	20	敌 1 体超重攻击
致命！	20	敌 1 体消灭，可能失败
荣光！	20	敌 1 体圣属性攻击
ダンシングソード	30	敌全体伤害
リボン	初期习得	我方 1 人的状态异常防御
HP2 倍	20	最大 HP2 倍
HP3 倍	30	最大 HP3 倍
HP 限界突破	不败之秘传入手	HP 达到 9999 以上
ダメージ限界突破	常胜之秘传入手	最大伤害超越 9999

右之翼

名称	习得 AP	详 细
猛毒！	初期习得	敌 1 体伤害与毒攻击
暗闇！	初期习得	敌 1 体伤害与暗闇攻击
沈默！	初期习得	敌 1 体伤害与沈默攻击
石化！	10	敌 1 体伤害与石化攻击
睡眠！	初期习得	敌 1 体伤害与睡眠攻击
暴走！	10	敌 1 体伤害与狂战士攻击
停止！	10	敌 1 体伤害与静止攻击
混乱！	10	敌 1 体伤害与混乱攻击
体力！	20	我方 1 人的 HP 回复
气力！	初期习得	我方 1 人的 MP 回复
再起！	30	我方 1 人的战斗不能回复
リボン	初期习得	我方 1 人的状态异常防御
HP2 倍	20	最大 HP2 倍
HP3 倍	30	最大 HP3 倍
HP 限界突破	不败之秘传入手	HP 达到 9999 以上
ダメージ限界突破	常胜之秘传入手	最大伤害超越 9999

左之翼

名 称	习得 AP	详 细
增强！	初期习得	我方全员的攻击力提升
坚守！	初期习得	我方全员的防御力提升
非力！	初期习得	敌全体攻击力下降
软弱！	初期习得	敌全体防御力下降
非才！	10	敌全体魔力下降
柔弱！	10	敌全体魔法防御下降
加速！	10	我方全员加速
看破！	10	调查敌 1 体情报
体力！	初期习得	我方 1 人的 HP 回复
气力！	初期习得	我方 1 人的 MP 回复
再起！	初期习得	我方 1 人的战斗不能回复
リボン	初期习得	我方 1 人的状态异常防御
HP2 倍	20	最大 HP2 倍
HP3 倍	30	最大 HP3 倍
HP 限界突破	不败之秘传入手	HP 达到 9999 以上
ダメージ限界突破	常胜之秘传入手	最大伤害超越 9999

游戏心得 最终幻想 X-2

FINAL FANTASY X-2

10 个アカギスフィア取得方法

アカギスフィア1

取得方法：Lv:3 时，ジョゼSOS 任务出现后到 STORY LV.3 结束之间，前往ベベル，在打バハムート的地方。

アカギスフィア2

取得方法：Lv:3 时，ジョゼ寺院任务 CLEAR 后。

アカギスフィア3

取得方法：Lv:3 时，ジョゼ寺院任务 CLEAR 后。

アアカギスフア4

取得方法：Lv:3-5 时，ルブランアジト地下纪录点旁房间（打三人组那儿）房间内往左跳到上方后 往右走可看见宝箱

アカギスフィア5

取得方法：Lv:4 时，音乐会后到动力室找三人组。

アカギスフィア6

取得方法：Lv:5 时，ベベル地下迷宫。

アカギスフィア7

取得方法：Lv:2 时，到キノコ岩街道封印的门前发生事件。

アカギスフィア8

取得方法：Lv:5 时，ベベル地下迷宫。

アカギスフィア9

取得方法：Lv:1 时，キノコ岩街道任务中追逐ウノー和サノー到キノコ岩街道封印的门前，发生事件。

アカギスフィア10

取得方法：Lv:2 时，任务中到ウノー和サノー的房间取得。

迷你游戏之金币游戏

此游戏简单的说是看你能得到几枚“银币”来决定胜负。

金币主要是当开头数字而已，（内侧的四个硬币）四个金币里还有一枚硬币，这硬币每回合会更换一次，然后玩家必须对该硬币所显示出来的数字，以金币＋银币为其数字或该数字的倍数，然后电脑会计算你在一回合里用过多少银币，并要在限定的回合数里拿到一定数量的银币。致胜的重要方法是连锁！就是说上一个回合你用几枚硬币（不限金或银）完成数字，而这一回合也用同样枚数的硬币完成的话就会形成连锁。

迷你游戏之水球

此次 FFX-2 的水球是属于养成类型的，也就是玩家要培育各个选手的各项能力，然后参加比赛。比赛中玩家无法直接控制球员，只能控制队形和战术等！

基本规则：1 场比赛 5 分钟、领先或落后 7 分则提前结束、若平手则进入延长赛，延长赛中先得分的就赢，最多延长 30 分。

训练方法：消费右上角的点数来使球员成长，每比完一场比赛点数就会增加。

能力值：END——忍耐力 （增加对铲球的耐力）、ATK——铲球能力）、PAS——传球能力、SHT——射球能力、BLK——截球能力、CAT——守门员拦球能力、RNG——肩力 （传球和射门的距离）、REC——接球能力（接传球的能力）、SPD——移动速度、RCH——守备范围、OUT——因伤不能出场的次数、CNT——签约比赛数、GIL——签约金、MOR——特殊射门的发动率、FTG——疲劳 （越高越容易受伤及被守门员拦到球）。

分配好要训练的项目后，就按“练习实行”，一次只能练习一项。 比赛中玩家可以 L1 或 R1 调整 CR 表，星越多越容易发动特殊射门，不过疲劳度会更快增加。基本上比赛开始后，玩家可以做的就是按△键来调整队型战术。注意，“スカウト”是用来挖对方球员和解雇球员的指令。

总之，多参加练习比赛，积累经验和实力是致胜的关键所在。

无敌赚钱大法

具体方法：在 Lv2 前往冰湖的旅馆，遇到逃债的商人，将他带到飞空艇上。由于他欠债 10 万，故我方最好预先准备好 10 万块钱，购买价值 10 万的其出售的道具后，再去他那买东西时就会发觉道具低到了原来价钱的一折或二折，购入随后在旁边高价卖给柜台里的老板便可大量赚进钞票。

关于ビサイド岛需要 900000 买钥匙的宝箱

宝箱位于ビサイド寺院的右边屋子，钥匙在村子里可以买到，道具店卖 900000。不过没有必要买，在ナギ平原洞窟“用心棒”处完成救人任务，其中一个救出的会送给玩家钥匙（详情参看前面的攻略）。

不遇敌道具“退魔腕轮”的简便入手方法

在 Lv2 前往ベベル完成任务时，从新エボン党议长バラライ处盗得，或ナギ平原青空公司 500 点交换。

关于二周目的继承

能够继承道具、装备、职业、换衣盘、特技、アルベド语辞书、完成度、金钱。不能继承等级和重要道具。



史氏的大作《FINAL FANTASY X-2》想必大家已经入手并且通关了吧……什么？你还没通？前面不是有攻略么……

玩这款游戏大家除了被精彩的剧情，完美的系统吸引之外，想必也注意到了游戏中三个女主角的精彩表现，今天我们特别对给三个女主角配音的美女声优——青田麻由子（尤娜）、松本马里加（莉卡）、丰口瞳（佩儿）——进行了特别专访，三个女人一台戏，让我们看看这三个人给我们上演了一台什么好戏……

顺便要提一句的是为迪达配音的森田成一和为尤娜配音的是青木麻由子，这二个都是NHK PROMOTION所属的演员。

记者（以下简称Q）：请三位先给大家做一下自我介绍吧……

青木（以下简称A1）：我是担任召唤士－尤娜配音的青木麻由子~！

松本（以下简称A2）：我是担任莉卡配音的松本马里加！

丰口（以下简称A3）：我是第一次参加《FF》制作的、担任佩儿配音的丰口瞳~！

Q：……我想问一下大家对于喜欢的男性角色的问题，丰口小姐玩过《FFX》吧？

A3：是的，我非常喜欢《X》中的阿龙……

A1：啊！我也是~普拉丝卡、杰克特、阿龙他们爸爸辈的人我都很喜欢！！

A2：诶？尤娜的话……难道不应是提达么？

A1：啊……《X》中使用尤娜的话那么当然会喜欢提达了，我也是啊……

A3：提达的确是一个很好的人，如果我和他是一个时代的话也许会爱上他的。

A2：担任提达配音的森田（成一）好像总是在笑，所以我觉得提达好像也给人这种印象……

A3：嗯？被他自己看到的话也许会伤心的哦……

A1：那莉卡喜欢谁呢？不会是西玛吧？

A2：正是！最喜欢他了！！好喜欢他的声音，所以我就缠着西玛的声优诹访部顺一先生给我学西玛的声音，好高兴哦……

A3：嗯，我现在用的手机的铃声就是西玛和阿龙的声音哦~

A1：我们三个都很喜欢成人系的人么……但是我也挺喜欢瓦卡的（记者大汗不止……）

A3：《X-2》的话感觉有点色情哦……

A2：嗯……说起来璐璐的服装的设计真的有点过分哦……

A3：是啊是啊~~~

A2：就是就是！！真过分！！&~&%&~(**)%#%#（以上不知所云……）

A1：嘿嘿！采访呢~~！

A3：嗯……对、对，不许外传啊，剪掉剪掉！！！

——史克威尔宣传部：是，保密保密！！！

（记者再次大汗ing……-o-lll）

Q：那个那个……回到正题上来……《X-2》里面各位比较喜欢的角色是什么啊……

A1：杂货店老板好像很强啊……

A3：是啊，这里的杂货店老板超强啊，我第一次看到的时候都惊了"这……这是什么……"后来听到西玛的声音，更是想笑得不行了。

A1：只能忍着笑啊……

A3：是啊，佩儿不笑的时候我就不能笑啊，所以就尽量避着杂货店老板……；）

A1：我比较喜欢的……是海鸥团，特别是阿尼克，动作超帅！

A3：阿尼克，我也很喜欢的，不过我对录辛拉的声音（渡边明乃配音）的时候印象比较深，辛拉君总是带着面具，所以必须带着面具说话，好像呼吸困难似的。

A2：我喜欢杂货店老板和勒布朗一族。

A3：勒布朗一族好像"火箭队"一样，乌诺和沙诺好搞笑哦……

Q：你们觉得青年同盟的队长——努吉怎么样啊！

A1：努吉……嗯，好像迷一样的人物啊……

A2：努吉好像和佩儿有关系，不过这是秘密！

A3：说出来就不是秘密了：）

A2：好像和"青眠同盟"……

A1&A3（一起）：不是"青眠"，看我的口形："青~年~"（记者倒地不起……）

A2：啊……不给面子……

A3：这就是"搅水派"的力量！！！（记者再汗……）

A1：哈哈，好像现实中我们也像游戏中似的"尤娜大姐，莉卡搞笑，酷酷的佩儿"的感觉。

A2：嗯，可以这么说。不过说起来，提达喜欢尤娜，尤娜也喜欢提达哦~？

A3：是啊是啊~~~~

A2：是喜欢吧？

A1（警觉）：怎、怎么了……

A2：承认了承认了！！！

A3：是啊是啊~承认了~！

——史克威尔宣传部：保密保密……

（记者倒地吐白沫中……勿扰……）

A1：那样的话真的好幸福哦！

A3：那个那个，你还有什么要问的么？

Q：呃……游戏目前已经发售了，做为"尤·莉·佩"你们有什么想法么？

A2：发售了！好高兴哦~录音的过程中每天都很快乐，感觉时间biu~的一下就过去了。

A1：《X-2》和《X》有很多相同的角色，也有很多新的原创因素在内，每一部分都有很多有趣的地方，对于"尤·莉·佩"也有很好平衡性在里面。

A3：我是这次给佩儿配音才进入到《FFX》的世界里的，非常高兴能和大家合作，希望玩的时候能想到"啊，这就是当初我配音的部分啊"，那我就十分感动了，这次的录音，认识了很多人，和他们成了很好的朋友，真的很高兴。

A2：一个故事的继续真的是一件很有意思的事情，这样想的话《FFX-2》简直就像是梦幻般的游戏一样啊！

Q：十分感谢各位接受我的采访，希望大家在玩游戏的时候能够体会到"尤·莉·佩"的魅力所在！

大家从上面的几句对话种不难发现其实这几个人是很有意思的，可是不知道她们真正的实力是怎么样？如果大家想体会一下几位声优的风采还是到游戏中去追寻吧！



PS2 | 发售日：2003年4月 | 类型：ACT 忍术 | 厂商：Feomsoftware | 媒体：DVD-COM

这款游戏的操作形式相对比较简单，只要大家多注意几种战术技能的活用就会轻松应付游戏中的困难险阻。在故事中你将扮演一位暗杀技术高超的忍者，在这个战乱的时代，从事暗杀活动。在茫茫的深夜里，只是一道黑影闪过紧接着寒光突现，一条生命就已经失去，不知在那个夜晚中会有多少象这样的生命将不复存在。这就是忍者将要面对的命运，接受上级的指令，没有任何条件的服从，不论对方是什么人物，或者男女老幼，执行暗杀的忍者们只能冷酷的去执行。在这部游戏中的几位主人公究竟会是怎样的命运呢，他们是否会向着所谓的正义而前进，只有他们心中最清楚。在影中生，在影中死，这就是描写忍者的"天诛"。

邪恶的势力将占领这片土地，拥有极大野心的一个组织正在开始他们的行动。这个黑幕的中心人物名叫"天来"，他是一个年龄超过300岁的老人，他使用强力操纵肉体的巫术来控制"天来六人众"，使他们甘愿成为他的随从。而力丸和彩女就要将这个邪恶势力彻底消灭。

人物介绍

力丸：乡田家任事的东流忍者的头目，誓死效忠君主。本人最擅长使用忍者刀，暗杀实力非常高，几乎是无败绩之人。在故事中他用他那疾如闪电般的暗杀术，在黑夜中完成一个个惩奸除恶的任务。

彩女：东流忍者中的一员，受过高人的传授，并且本人也是一名天才剑士，最得意的武器是小太刀。以其轻盈的身行和快速的暗杀技巧，与力丸一同完成这些艰巨的任务。她执行任务时冷酷无情，从不把任何感情表露在外，但却拥有极为豪放的性格。

藤冈铁舟：此人是始末屋中的一员。这个组织其实是一个暗杀商店，只要你能出钱，他就可以为你暗杀任何人。白天他是一名城市医生，做一些治病救人的善事，而夜晚他则是暗杀者。表面看他虽然是一个拿钱暗杀者，但是其心中依然坚持自己的正义信念。

乡田松之信：力丸和彩女的领导者。在战乱时代各个城主的领土欲望和权利欲望在不断膨胀，而人民需要和平安逸的生活，他希望人民走富裕的道路，但是由于乡田家发生内乱，松之信的叔叔乡田基秀谋反。而力丸的东忍流则是乡田家世代相传的忍者门派。

田岛英五朗：越后屋雇佣的一名奸诈小人。此人最擅长的是使用当时那个时代中最先进的一些物品，最得意的是自慢3连发的手枪。

菊姬：松之信的女儿，母亲早亡，被父亲一人带大。是松之信眼中最为疼爱的人。自从遇到彩女，就把她当作自己姐姐一样看待。

关谷直忠：乡田家的头号家老。关谷家从很早就在乡田家任职，并且世代都是乡田家最忠义的家臣，是一个面容和善的老人。

天来：操纵死人的强大妖术士。在这个时代中将死人唤醒的巫术是被严格禁止使用的。而天来则是使用这种妖术最为厉害的术士。他自称使用这种妖术已经活了300年之久，而这种力量的源泉就是他最大的野心。

天来六人众

神乐

年轻貌美的咒符使：最擅长使用咒符进行攻击，并且还可以召唤式神进行战斗，其实力决不输给男性。她恐怖的杀人技巧是通过她身为女性的魅力在你毫不知情的情况下，将你斩杀。拥有极为冷酷和残忍的性格。

鬼阴

已经死去的传说忍者：过去曾经率领"鬼面众"，是一个传说中活跃在暗杀事业中的忍者。论年龄应该已经有800岁，现在是阳炎座四天王的朱雀，依然在暗杀行动中活跃着。曾与力丸进行过三次对战，最后一次战斗由于用尽力量，而战败。

严陀

他的怪力可以将一切击碎：与鬼阴和神乐一样，是天来六人众的一员。率领着神秘的虚无僧军团，拥有象山一样的巨大身体，并且天生就有怪力。手中使用一根钢铁的锡杖，可以轻松将坚硬的岩石击碎。对于其他就仍是个迷。

机舞罗

可以操纵木偶的邪恶天才：此人最擅长操纵人型木偶，身后就经常背着一只巨型木偶。他在人偶制作方面拥有非常高头脑，可以说是一个人偶制作天才。在他身后的箱子中携带了一个巨型人型木偶。

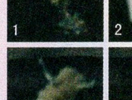
龙丸

从黄泉回来的东忍流头领：是力丸他们的兄弟，曾经担任过一时东忍流头领，是一个擅长使用拳技的人。在过去和"阳炎座"的战斗中与师傅一同失踪，之后就……。

阵内右京

拥有恐怖之手的居合剑法使用者：使用4尺长刀的居合剑法高手。他最恐怖的就是他那独特的拔刀技巧，即使在现在也是极为厉害的对手。

道具介绍













1.五色米：忍者间重要的指路道具，也可为自己记路用。

2.神命丹：补血重要道具，可将血加满。

3. 忍术木：如不甚死亡，可复活一次。

4.三角钉：拖延追兵速度，也可趁机进行反击。

5.手裹剑：可在敌较远处或无法靠近你时使用。

6.吹标：在敌人未发现时使用可一击毙杀，如发现你时敌人呈中毒表现。

7.烟玉：可使敌人暂时无法战斗。

8.爆玉：内装火药，可进行爆炸使用。

9. 麻团子：使敌人中毒，减弱战斗能力。

10.风车：吸引或引开敌人注意力，方便暗杀。

11.大力丹：可暂时增强你的攻击力。

12.解毒丹：解除你的中毒表现。

13.兽夹：放置于敌人必经的路上，当敌人被夹，就可对他发起进攻。

14.地雷：与兽夹使用方法一样，可将敌人炸飞。

15.妖刀：力丸专用。可斩杀妖魔，用时需吸血。

16.绳索：可将远处的敌人拉到你面前。

17.信炮：可以为同伴传递信号，也可作为吸引敌人之用。

18.光符：可在角色周围暂时形成一道光魔法阵，进入的敌人暂时失去战斗能力。

19.彩女妖刀：彩女专用与力丸的妖刀同样。

20.铁针标：藤冈专用。与手裹剑作用相同。

21.铁针连标：可同时向多个方向发出铁针。

22.书：引诱和吸引敌人注意力。

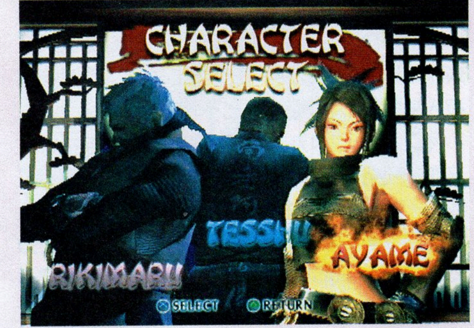
系统介绍

方向键：任意选择道具。○键：防御。×键：跳跃。□键：攻击。△键：使用道具。L1键：拉进视点。L2键：顺序选择道具。L3键：控制人物行动。R1键：下蹲或贴墙。R2键：锁定方向。R3键：转换视点。START键：暂停游戏。SELECT：在游戏中调出地图。

力丸篇

欣赏过精彩的片头动画以后就要开始真正的暗杀故事了。力丸身处一个森林中，一条蜿蜒的小路就是你初次控制力丸的场所，在这里你可以体会一下人物的操作方法，熟悉完毕就可顺着小路来到一个瀑布前，随即力丸就跳下瀑布，口中喊出忍的"九字真言"。在游戏中这九字真言也是有极







大的用处，每当你暗杀一个敌人就会积攒一字，当九字都集齐后就会觉醒忍术，大家不妨亲自试试。

当选择力丸篇进行开始后，你就可以在忍者屋选择你所需要的道具了，道具的用途可在道具介绍中了解到。当你选择好所用的道具后，就点击START键进入游戏。

L-1：力丸这次要完成的任务是将这里的腐败贪官解决掉。游戏的开始力丸是站在一个豪华宅地的前面，现在就要进行实际暗杀行动了，没有将操作练熟的朋友在这里可以再一次进行练习。如果已经作好准备就和我一起上吧。

首先使用钩绳，爬上围墙，庭院中有一名守卫，绕到他背后就可轻易解决他。当你暗杀成功后就会增加九字真言，但是如果你杀了平民，你所攒的就会消失。随后顺着墙向前走，就会看到三名守卫在屋中醉酒狂欢，而在他们旁边有一把钥匙，你只要快速的跑进去先斩杀一人再撤退跳上房顶，等其余两人平静下来再从他们背后将其斩杀，这样就可以轻松拿到钥匙了。继续向里走，就会看到一个被锁住的大门，并且门外有一个守卫，干掉他，在门前使用钥匙，就可进入通道，解决里面的守卫就会来到第二个院子。如果希望节省时间避免麻烦，就进入干掉第一个守卫旁边的屋子了，在这里有一个暗道，可以直通到第二个院子。干掉这里所有的敌人你就可以进入最终的大屋了，希望省事的朋友就从房子右侧的夹道中进入暗道，这样就会来到一个好象仓库似的房间，这里会有一个敌人和一只猫。走到最里面使用钩绳爬上二楼，进入第一个房间，当你正要进入下一间时，从里面竟然走出来田岛英五朗，他的攻击比较凌厉，并且会配合手枪进行攻击。战胜他就可继续向前走，最终来到那名贪官的房间，他的那位大臣会叫出两个护卫，力丸可以先解决守卫再向贪官发动攻击，这里要注意的是当他的血槽到达一半时，就会向你求饶，你不要上当，立刻进行躲避或者防御，不然会被他偷袭的，这样就能尽量减少伤害。将其斩杀后找出大臣询问情报，但是却被门外的一刀所杀死，力丸开门向外望去，只见鬼阴站在墙头一闪而去，消失在月光下。

L-2：力丸向着下一个任务前进。来到第二个城堡中你会看到一个带眼睛的男人走过，而你的任务就是找到他。其实找到他并不困难，但是困难的是在这里不能杀掉一个人，否则就是游戏结束。当你历经艰辛找到他后就会自动将他暗杀，随后就要寻找你的主人乡田大人了。虽然现在可以尽情杀敌但是敌人也增加了新种类，就是忍者守卫，他们攻击移动的速度相比普通守卫都有所增强。在这里你同样可以选择不同路线前进，有屋中的密道，还有走廊下的通路。一路杀敌，最终来到了乡田大人的屋中，向其汇报当时的情况后本关结束，力丸又向着下一个任务赶去。

L-3：本次力丸将进入矿山内部进行战斗。在这次的任务中依然会出现新的敌人，分别是绿色和紫色的魔鬼忍者，并且紫色的魔鬼忍者会一击毙杀，要多加小心啦。游戏开始力丸身处一个山洞中，走到洞口，使用两段跳就可以扒在高台边缘，当哨兵不备，上前斩杀，另外一个在洞口巡逻的就可轻易对付了。从主洞口进入，要多注意敌人的分布，另外最应该注意的就是在这个坑道中有无底的深洞，一不注意就会掉落而死。但由于游戏视点的问题，经常会看不到，所以你要多注意地图上黑色的部分，这就是深渊。而且在这里还会有上下通路，如果找不到路就向上找找。顺着地图的指引最后来到一个开阔的洞中，一道瀑布从洞顶流下，力丸来到洞中间，两道石门打开，展露出一把魔刃。正当力丸要将其摘下，突然鬼阴出现在面前，只能与他进行战斗了。他最为厉害的就要算是快速的连踢了，但对付他也非常简单，只要先进行防御在攻击就可以较轻松取胜了。故事不会就这样简单结束的，意想不到的事情发生了，一把手裹剑从力丸身后向着他的颈部刺去，原来你刚击败的鬼阴只是一个假冒的替身。但是身为上级忍者的力丸也不会轻易被击倒，使用替身忍术力丸再次站立在鬼阴面前，这次真正的战斗开始了。鬼阴的攻击更加快速，并且当他的血值被你攻击的相对较少时，他自己会进行恢复补充一次。不过你依然可以使用刚才的战术，相信很快就可以取得胜利。力丸再次捡起魔刃，但狡猾的鬼阴却趁机跳起击伤了力丸的右眼，随即逃走。

L-4：这次的任务非常简单，只要你按照地图的指示穿过几层院子，斩杀数个敌人就可以轻易过关。故事开始在一个雷雨交加的夜晚，力丸来到一个小村庄前，站在房顶的居然是剑术高手阵内右京。不过你不用担心，要和他最终对决的是藤冈铁舟，在这里他也只是先登场展露一下他的身姿而已。正式战斗了，你要先解决在这里的几名守卫，由于有房屋的遮挡，所以只要你躲藏在暗处看机会行动就可轻易将他们解决掉。观看地图，顺着村庄左侧峭壁下的暗道来到下一个庭院，这里由于遮挡物相对较少所以这里的敌人极易发现你的行踪，所以最好还是尽量寻找隐蔽的地方等待守卫间的漏洞，再进行暗杀活动。如果你被敌人发现，可以先躲藏在水沟中，当敌人也跟随你跳下时，你可迅速再跳回岸上，这样敌人就会增长寻找时间，而你就可以寻找更好的隐蔽地点。来到下一个庭院，这里树立着很多大型的木桶，在木桶上会有道具，并且这里是天然的隐藏地点。最后终于来到一个非常大的庭院，这里的敌人比较多，但是如果你希望尽快过关的话，完全可以躲避这些敌人，从房顶上行走。当你来到最后的大门前时这次的任务就可以圆满结束。

L-5：离开这个小城，你将向着山的方向前进。这次力丸来到的是一个充满地狱之火"岩浆"的山城中，这里不单有无尽的深渊，还有滚热的岩浆如果不慎掉入也会减少你大量的生命值，最值得注意的是这里的深渊从表面看是与普通道路没有区别的，但当你走在上面时就会发生震动，随后翻板打开使你掉入陷阱，所以当你感觉地面震动时就要快速向周围跳跃来躲避。在这里的守卫敌人已经由人类改成木制的机械人偶，但攻击方式依然不会改变。游戏的前段相对比较轻松就可以度过，但当来到二楼时，你会发现地图上表明有通路而面前却都是墙壁，但细心的朋友一定会发现地图上表示通路的墙壁下都有半圆的印记，这就是忍者专用的秘密通道，你只要紧靠在墙上就可以发动机关，顺着墙壁转到下一个房间。（这个城中的道路希望你能记清楚，在彩女篇中是非常需要的）在这里还有一个极其危险的地方，那就是一个下面布满转动着的齿轮的房间，你一定要用钩绳瞄准再发射，如果掉入一下面，你可就要重新游戏了。就这样最终来到一个大房间，在力丸面前的祭坛上被抓住的乡田松之信之女"菊姬"。突然祭坛升起，站在力丸面前的就是擅长制作活动木偶的人偶师"机舞罗"。为了营救公主和他的战斗是不可避免的，而他的攻击方式也比较固定，远处时就是枪炮攻击和前突，近处时就经常使用快速旋转攻击，这时你完全可以只防御，等他旋转减速时就可以任意攻击了。击败他力救下了公主，而彩女也赶到，只是力丸所使用的忍者刀已出现了裂痕。

L-6：力丸来到了有名的铸剑师的家中，希望他能修复自己的刀，而这把名刀极难修复，力丸决定使用刚得到的"魔刃"来修补自己的刀，正在这时，从外面传来了许多妖鬼的嚎叫，力丸决定将他们全部干掉，但是手中没有任何兵器，这时铁匠交给力丸一把吸血的妖刀。力丸拿起妖刀向着门外走去。这把妖刀是靠吸血来维持的，所以你一定要尽快杀敌来补充你的血液，不然你会被它吸至一格，被敌人轻轻一击就会死去。在这关里会出现多种妖怪，只有妖刀才可以斩杀它们，并且最有威力还的就要算是一个会吐火的小妖怪。游戏里你要时常关注地图，选择最为近的路线，并且在坑道中要多注意上面的通道，因为时间的拖延会加大你生命值的销费。本关最后是没有关底的，只要你最后到达目的地就可以了。当来到最后的地点，力丸



会见到天来的立体全息幻影，正当力丸要上前进行攻击时，龙丸突然出现放出烟雾弹，随后消失在烟中。

L-7：力丸继续向下一个地点前进，而他这次来到的将是一个被大雪覆盖的深山中，在这里将增加一种新的敌人，那就是被灵符召唤出来的白色精灵，由于他正反比较难辨区别不大，所以比较不好躲，但是只要见的次数多了，也会找出独特之处。这里的道路没有什么特别艰难之处，只要根据地图向着目标前进就可以了。来到最后的一道大门里，迎面走来的竟然是彩女，但是机警的力丸从她的说话就判断出其中必有问题，随后就断定这个人一定是假冒的，随即与这个假彩女展开了战斗。当力丸胜利后，这个假彩女就会现出他本来的面目。力丸正当要寻问关于他们组织的事情，他竟然为了保护组织的秘密咬舌自尽了，力丸只好向着下一个地点进军。

L-8：力丸这次会在峭壁上的阁楼中进行战斗，所以不用说一定有深不见底的深渊，大家要多注意了。在这里的敌人守卫都被换成了苦行僧侣，分为使用拳脚和阐杖还有毒吹标，其实力和武功将又一次提升。游戏开始力丸将身处在天棚处，这里只有一个敌人，很好应付，随后你可以走中间柱子上的暗道，也可以向下走，但要先看好落脚点再下。这里的敌人不是特多，但是路比较难走，需要一点技巧，有时你可用钩绳抓住对面再荡过去，这样比跳跃安全。在道路中会出现一个狭窄的通道而下面就是深渊，在道路的开始会有一块木板挡在面前，而路就在它下面，你要调整试点才能看到，如果稍有差错就会掉入深渊。顺着通道最终会来到一个山顶的寺庙大殿前，这里会有一个僧侣和一只黑熊进行看守，不用管他们，使用钩绳爬上二楼，再经过几条通路就会到达大殿内部的上面，跳入大殿严陀和神乐立刻出现，而神乐会在严陀身上种下咒符，使严陀的力量大增。战斗开始，你不用理睬严陀的攻击，只要向着施咒的神乐进行攻击就可以了，当你击败神乐，严陀的巨大力量也就不符存在。突然从你背后窜出一个身影，直向严陀飞去，一刀将他击毙。当此人转过身来，竟然是失踪已久的龙丸，而现在的他已经被天来所控制。与他再进行一场战斗吧，他拳脚的攻击凌厉，但也不是极其难对付的，只要抓住时机进行反击就可以很快取胜。战败的龙丸渐渐恢复了自己的意识，但与天来进行抗争是不可能的，最终龙丸的生命之火被天来无情的熄灭了。在一旁重伤的力丸悔恨不已。

L-9：终于来到天来所居住的深山中了，在这次里力丸将从山底向山上进军，而走的道路也是在山洞中穿行，在前几关中出现的那些妖鬼忍者敌人也会出现，并且会出现两种新敌人，分别是会发跟踪电磁波的白衣僧人和象彩女一样的女忍者。在这里没有什么难关等待你，只是需要耐心和简单的技巧就可以轻松度过。终于来到这个山洞最后的平台，而鬼阴也在此等待你多时了，这次是你与鬼阴第二次进行对战，所以对于他的攻击方式应该不会太陌生，只是他的生命值会高达二百，并且同上次一样会在生命值较少的时候进行一次加血。被打败的鬼阴最终跳下了悬崖，而力丸则向着最后的目标天来前进。

L-10：来到了山顶城中，其基本路线都很简单，只是有一些捷径比较危险，如果希望安全第一的朋友还是走平地简单些。走过这最后的通道，力丸将来到天来的房间，这次大家才真正见到这位幕后的危险人物。与他进行交谈后，最终的战斗就要开始了。他的攻击方式有三种，第一是召唤雷，通常会在地上先呈现红色魔法阵，以力丸的速度可以轻松躲避。第二是向他前方发射多只冰箭，力丸可以使用两段跳跃来进行躲避。最后就是大地石矛，由于这招是一行尖石柱，所以你只要向两侧闪就能避过。当你能顺利躲避他的攻击就可以较轻松的胜利。但是他会吸收邪恶的力量变身为恶魔，力丸开始的攻击根本不能伤害他，当力丸受到第一次攻击后，他的那把用魔刃打造的新刀就会觉醒，力丸再度上场，敌人的攻击更加快速，但是只要力丸攻击和防御转换的巧妙就可以快速解决战斗。又一次将他击倒，本以为这一切都结束了，但是出乎意料的是，他使用雷电困住力丸，本身飞上半空向力丸扑去，就在这紧要关头，力丸将刀插入自己的身体，将天来一同刺穿。乡田大人和彩女赶到，而力丸又坚强的站了起来。

不要以为故事就这样结束了，镜头转向鬼阴，原来他还未死，同样也爬了起来，并听从邪神的指挥，成为了一个新故事的开始……

彩女篇

C-1：彩女篇与力丸的故事相互对应，他们分别完成不同的任务，但是所在的地点都是相同的。这次彩女第一个要完成的任务将来到布满积雪的山中，相信从力丸篇过来的朋友对这里很熟悉吧，由于这是彩女的第一个任务，所以比较简单。需要注意的是所有路段上的敌人分配有所不同，其他大家就很熟悉了。很快彩女就会来到关底，从大屋中出来的就是那个是使用手枪的那个卑鄙小人。与他进行战斗对于他的长处就不用多说了，就是要多注意他手中枪的攻击。相信轻松就可胜利。

C-2：这次彩女将来到那名腐败的贪官宅地，现在惩治这名贪官的任务换成了彩女完成，但是路线还是没有改变。这里的敌人布署相比力丸篇有所增加，但是杀掉他们对于你来说还是非常轻松的事情。顺着你熟悉的路线终于来到了贪官房中，彩女隔着墙壁看到副官正在向贪官进献一颗七彩的明珠，彩女立刻冲上前，副官叫出守在门外的卫兵，但在彩女面前只是动几下刀子的时间就已经全部解决了。贪官亲自上前进行战斗，他的攻击方式稍有改变，会使用道具来进行攻击还有在近距离的时候使用前突刺，这招是无法防御的所以要特别注意。相同的是当生命值极少的时候，他依然会假求饶随后攻击，这对你已经没有任何效果了，以最快速度解决他，这才发现副官已经逃跑，彩女只好顺原路返回追赶副官。正当马上就要追到时他却被人提前灭口了，而凶手已不知去向。

C-3：跟随力丸的线索，来到了城堡中，彩女这次的任务很简单，并且没有约束，可以随便消灭敌人。顺着力丸走过的道路，来到了最后乡田大人的房间，当彩女进入房间看到的是曾经出现在力丸篇的那个带眼睛的男人，在那个时候他是被力丸所暗杀，而在这里他居然挟持乡田，灵敏的彩女发出一只手标，击中了那个男人的手，救下了乡田大人，并让他们先行撤退，而自己留下来对付敌人。这个男人最出名的就是蓄力前突，由于威力大所以极难防御，但是有一个致命的缺点，那就是蓄力的时间太长，并且在蓄力时前后呈无防御状态，只要你看到他开始蓄力就立刻跳到他后面猛烈攻击即可，只要掌握他的攻击规律就可满血通过。

C-4：这次任务中彩女将面临一个小小的考验，因为她这次来到的是布满妖魔的阴森魔潭，玩过力丸篇的朋友都知道这里的恐怖了，而且现在彩女手中握着的只是普通的忍者短刀，对于那些魔物根本没有杀伤力，在这里就出现一个很大的问题了，力丸是靠吸血的魔刃将敌人斩杀后才能令大门打开，而彩女会怎么办呢？不用着急你只要细心观看地图就可以知道，在地图上的红点就是打开大门的机关，来到红点处你会看到一块发红光的石笋，你只要将它破坏就可以打开大门。还有一点要注意的是由于你不能斩杀敌人，所以必定会受到他们的攻击，在游戏开始前你就要带足"神命丹"确保自己的生命安全。当彩女经历万难击破最后一块石头后就可以来到在小屋的门前，得到吸血的魔刃了。当你得到魔刃后，你就可以一试身手了，对面站立的将是一个巨大的魔兵，从它巨大的身体就可以判断它属于力量型的，弱小的彩女根本无法防御，所以只能利用跳跃斩和快速离开的交替进行来解决它了。

C-5：得到魔刃的彩女又来到风雨小镇，同力丸的路线一样，到达最后一层院子，而与力丸不同的是力丸只要来到最里面的大门前就可以过关，而彩女则要来到大门旁的一栋门前立有一个纸灯笼的屋子里。彩女进入屋子后才发现里面的人早已经死了，正在此时一只长标从房顶射下来，随后





"藤冈铁舟"出现在彩女面前。与他的战斗开始，你只需要击中他一次即可，他走后彩女准备返回刚才的屋子，而力丸从旁边走出来，几句交谈后彩女发现这个力丸是假冒的，便与他开始战斗。他的招术与力丸一样，所以熟悉他招术的你们一定能轻松取胜。被打败后他现出了原形。（如果大家是从力丸篇打过来的话一定对他不陌生，因为他也冒充过彩女）正当这时一个毒吹标已经对准了彩女，中了麻醉标的彩女摔倒在地。此时从后面跳出了若干人影，为首的就是"机舞罗"。而这一切已被已被躲藏在屋后的"藤冈铁舟"看在眼里。

C-6：这次的舞台不用想也知道是"机舞罗"的领地了。但是同力丸相反，彩女是要脱出这里。游戏一开始你就要同"机舞罗"进行战斗，他的攻击与力丸篇一样，只是一定要注意他对中远程的机枪攻击，最好是近战。胜利后的彩女就要向出口进发了，但是这是有时间限制的要在20分钟内出去。你要是在力丸篇中对于这个地方的路线非常熟悉就可以在非常短的时间内出去。比如我刚打过力丸篇，所以对于这条路还算清楚，只花了6分钟。安全脱出的彩女会与力丸会合，而鬼阴也会出现，通过选项来决定由谁来对付他，第一项由力丸独自对付他，第二项由彩女亲自对付。

C-7：如果希望省事就让力丸战斗，先行退出的彩女向着下一站严陀的寺庙进发。来到大门前，严陀已经屹立在门前，看来在力丸篇中无缘交手在这里要一展他的本领了。他的攻击非常勇猛，很难接近，只能利用他攻击完毕时的空隙进行反击，由于战胜他后还要继续向里走，所以要带好足够的"神命丹"。战败的严陀站立着死去，非常壮烈。彩女继续向着大殿走去。这里的路与力丸篇中的第八关一样，只是在敌人的分布上有所差异，并且相应增多了。经过辛苦的跋涉，终于来到了大殿的第二层，刚一出去，只见龙丸手中拿着那块曾经在副官手中的宝玉球，经过几句交谈龙丸飞身离去。

C-8：这次彩女又将完成一个营救任务，织田的副将。地图中的红点是一个盒子，记得要那，这可是你最后过关必备的东西。来到最后有瀑布倾斜的洞中，在这里最后的一段通道被一块巨石所挡住，这就需要你刚才拿到的盒子了，把他放在巨石前（如果放不了就在周围挪动一下换个位置，3D游戏的通病视角问题），当炸药放好了，随后就要马上离开，一声爆炸声，巨石变成了粉末，道路也展现在你面前马上进入吧。不幸的事情发生了，你刚才所救出来织田大人的手下，由于在这个地方受到了极大的伤害，非常虚弱，最后昏死过去。正当这时候，神乐出现在她面前，并带着一只大苍狼。不用说一定又是战斗了，神乐就其自身来说比较容易对付，但是有了苍狼的配合就厉害多了，你也不用怕，只要你尽量躲避苍狼的进攻，抓住时机向神乐进攻，就会轻松取胜。

C-9：彩女向天来的总部前进了。由于这关会出现那种会吐火的小鬼，所以你一定要带上灵刀，如果不想带就要朵着他走了，好在这种兵不多而且不会和其他兵种靠的太近，所以比较好躲避。总的来说，这段路比较轻松。来到关底，在力丸篇中出现的是鬼阴，而在这次走出来的则是龙丸。由于他也是一名优秀的忍者，所以功夫当然厉害，并且会使用道具。在远距离的时候你要注意他手臂，上面有火丸发射器，可以将火弹快速向你射来，威力也很大。而近战他的快速拳脚也是不可小视的，对于你的防御技巧是个考验。战败后他的背部冒出了许多鬼烟，而他本人的意识也恢复过来，他叫彩女立刻向着天来的最终地点前进，而自己靠在雕像旁安静的休息以积攒体力。

C-10：这关是彩女的最后一关与力丸的最后一关一样。场景没有变化，路线也一样，敌人布置稍有更改。这次来到天来面前的换成了彩女。进入这关前的选带道具中，你要带上解毒药，后面有用。天来的第一形态与力丸篇一样，而将其战败后，故事有所改变了，天来将两颗宝玉球吸收到身体中，身体立刻发生改变，天来吸收了妖气变成了半蛇人。彩女手中的双刀是没有办法斩杀魔物的，这时彩女的花形项坠闪出了清澈的光芒，令彩女手中的双刀有了清理污秽魔物的能力。近战时他会吐出有毒的气体，这时就要进行解毒了，其次他的普通攻击也比力丸篇稍现凌厉。但只要你善于躲避他的喷毒，就可以较轻松取胜。当胜利后，天来会立刻进入极大的魔球中进行恢复，而彩女已经没有力量再战斗了，就在这个时候，力丸和龙丸出现在彩女面前，龙丸肩上还扛着整箱炸药，准备将这个邪恶的地方在世界中永远抹去。龙丸让力丸和彩女先行离开而自己却点燃火药……

这场战斗已经结束了，彩女独自坐在屋檐上，手中握着项坠看着这片晴朗的天空，而公主、织田大人和大臣都快乐的生活着。（注：本游戏可根据玩者选项的选择不同，出现多种结局。）

藤冈篇

T-1：他的故事与力丸和彩女有很大联系。这一关敌人数将增加，但主线还是相同。你的任务是找到神秘的宝玉球。来到贪官主房的一层找到他的副官，杀死他拿到钥匙。同其他两位主人公一样，来到恶代官的屋子。却发现他已经死了，而宝珠也不见了，打开门看到的却是力丸从墙上离去。

T-2：来到就出织田大人的宅地，同其他两人一样，来到最后的房间，刚一开门，两只飞标就从里面射出来。站在里面的竟然是力丸，看来力丸以为藤冈是来暗杀织田的所以这场仗看来是躲不过的了。相信操纵过力丸的朋友都应该知道他的厉害，所以要想尽快解决战斗就不要忘记在来得路上捡一把长枪，这样使刀的力丸就无法接近你了。失去优势的他非常好对付，你可轻松取胜。

T-3：这次藤冈来到严陀大庙中，同彩女一样要和严陀先进行一场战斗，但是地点改在了大殿内。胜利后就开始向外突围了。走到指定地点，藤冈会被敌人包围，而首领就是在力丸篇中仅露过一次面的阵内右京，看来此位人物是与藤冈有情节的，随后藤冈就被敌人击昏。

T-4：这次一开始你就已经被关在洞窟的牢房中了，阵内走后，藤冈从身后拿出杀人用的长钉在锁眼中转几下，牢门就轻易打开了。现在你的任务是尽快逃离这个鬼地方，只要安全到达彩女炸开巨石的地方，就可离开。

T-5：藤冈的下一站就是充满妖魔鬼怪的黑暗森林。好在现在出现在这里的敌人都是可以斩杀的正常人，要不藤冈真是无法应付了。而藤冈要追查的线索就没有这样幸运了，竟被神秘人物所杀。待藤冈赶到已经为时已晚。

T-6：与阵内的最终对决即将开始，由于这是最后的一场硬仗，所以尽量佩带好你所须的道具吧。故事就发生在阵内右京初次登场的风雨小城中，你身处第一个场景的任务就是进入地图中所标的那间屋子（也就是彩女曾进入的那个门前有一盏灯笼的二层小屋）。进入后，屋主会拿钱给藤冈请他完成任务，待藤冈走后，所有玩家才知道这是一个骗局，屋主早已被人所杀。藤冈顺着路线最终来到民宅区，看到阵内独自站在一家门前，你上前就可开始战斗了，相信大家从阵内的外表就可以看出他是一名剑术高手，所以与他进行对战非常困难，现在我告诉大家一个比较简单的办法，也许会令大家比较轻松胜利，主要是利用这里地形的有利条件。战斗开始时你就立刻跳上一幢比较矮的房顶，然后蹲在屋檐旁，阵内会立刻跟随你爬上房顶，当他刚上来还没有站稳时，你就向他发动攻击（记住最好只打一下，使用连击你也会掉下去。）就这样可比较轻松的战胜他，如果带有毒标的话也可以配和使用。当你将这个敌人杀死后才发现他只是一个被控制的傀儡，机警的藤冈立刻向身后射去一只铁标，此时真正的阵内右京从木墙后走了出来，看来又要战斗了。这个正牌阵内的攻击更加厉害，对付他的办法可以还依照刚才的方法，下面就要靠玩家自己了。而胜利的藤冈消失在爆炸和烟火中。

结束语：由于这次是本人初登攻略栏目，所以尽量能详细介绍游戏的全部内容，相信其中一定会有很多不尽人意之处，希望能受到广大游戏玩家的指教，帮我补充不足，以后会尽量向着广大玩家靠拢。对于这款游戏，我的评价是基本上可以体现一名忍者真实的命运。而游戏不论是在画面还是在音效以及杀人时的感觉上都可以称的上优秀。但它同样也会有所遗憾之处，并且3D游戏的视点问题也没有得到很好的改进，不过这也是不可避免的。当抛开那些不足来看这部游戏，还是非常值得大家去体验一下。　文＆责编／葵双叶





PS2 发售日：2003年3月 类型：FTG 厂商：SEGA 媒体：DVD-COM

·1· 新人物全面解析

布莱德

角色简介：外貌酷似法国球星皮degree雷，拥有典型欧洲人的全部特征，鹰钩鼻子，标致的小胡子以及那双炯炯有神的小眸子……布莱德的招式和攻击方式给人的最初印象是薇尼莎与杰克的混合体系。打击技的性能与效果意外的出众，各个攻击面的招式应有尽有，令对手较难防范，是典型的初级者使用对象，尤其是DUCKING、SLIPPING等移动技既华丽又实用。在初期使用布莱德时，无论是老手还是新手，胜率可能都不会太高，这是因为全新角色的战术和特性您还暂时无法掌握，并非布莱德不够强悍。值得注意的是，虽然布莱德在近距离作战时可以给对手造成足够的压迫感，以→P作为主导的战术也和杰克有着异曲同工之妙，但由于其没有特殊的上段招术，因此对于敌方↓P的牵制相对较弱。另外，捌技和当身技方面十分贫弱，在面对强力二择时会十分被动。最为欠缺的是投技方面，较少的投技种类使得对手的"回避＋拆投"可轻易得手。要想成为理想中的顶尖高手似乎真要有点儿"人机合一"的感觉才行…………呵呵，说的有些过了。总体而言，布莱德是一个易学难精的角色，需要较高战术素养的配合才能发挥其威力与价值。

战术研究（基础篇）

1、→P展开的强力二择

在"VF"的格斗世界中，拥有手肘和膝撞招术的角色就绝对不会是弱者，而布莱德竟同时拥有这两种招术，基本性能当然不会令人失望。最简单的战术就是以→P来压迫对手，由于有中、上段连携（→PK）的关系，在→P之后使用→PK或投技作为简单的二择已然很有威胁。另外，→P本身可移行为多种移动技（输入↑、↓或→等指令），只要细心观察对手在→P之后的举动，便不难以移动技将对手的选择逐一压制。

2、迷惑对手的移动技

布莱德的最大特点就是拥有拳击运动所独有的移动技DUCKING和SLIPPING。此类移动技大多拥有一定的躲避攻击的性能，而且可以向前、后、上、下全方位进行移动，之后还有不俗的派生技，绝对是使用布莱德的玩家们必修的课题。移动技除了可直接输入→P+K+G等指令进行使用外，还可以在特定的招术后使用，例如：在常用技→P后以移行技给予对手压力，引诱对方防御或者出招，从而令各种派生技得手。总而言之，布莱德在战斗中越主动，取胜的几率就越高！

3、DUCKING的使用

DUCKING（→P+K+G）是向前突进的招式，能够躲避对手的上段攻击和投技。相连接的派生技为→P→和←P→，由于这两种招式都还有强力派生技的关系，所以对手往往不会轻易出招。从某种意义上来讲，DUCKING是较为安全的招式，在DUCKING之中可以输入P或投技令对手陷入二择状态，从而占得先机。而DUCKING中的PP一旦命中对手可以令其呈现浮空状态，此后自然是施展连续技的绝佳机会。但如果被对手防御的话，硬直时间会较长，所以还是小心使用为妙。

4、SLIPPING的使用

SLIPPING（↑或↓P+K+G）是向上或下方进行移动的招式，与DUCKING相比较，回避性能更加优越，而且派生技也更为强劲。正脚位（俗称顺足）时输入↑P+K+G是SLIPPING LEFT，两招派生技都是中段的，而且COUNTER的话会导致对手腹崩，在避开敌人的攻击后，用来进行还击以博得COUNTER是在合适不过的了。而正脚位时输入↓P+K+G是SLIPPING RIGHT，在SLIPPING RIGHT中输入K所形成的招术的性能非常优秀，除了招术本身属于半回旋判定外，即使被防御仍然会对我方有利，然后快速输入→P+K应该能够截停对手的大部分反击。

5、SWRY BACK的使用

SWRY BACK（←P+K+G）与DUCKING和SLIPPING两种移动技的区别，就是没有任何移行技，只是输入指令来进行单独的使用。动作是往后方闪避，主要闪避攻击范围较短的上、中段攻击和投技。在SWRY BACK状态中，躲避对手的进攻后立即输入P进行还击，此后还可以输入↑、↓或→移行至DUCKING或SLIPPING，化被动为主动，将形势全面扭转。

6、关于连续技

布莱德拥有为数不少的浮空技，连续技简单易用，很容易上手。主力发动技为→P+K，攻击范围较大，发生时间与肘击基本相同（相当快了），被防御后也没有过多的破绽，是较为优越的招式。另外，膝撞系的打击技如→K、→→K、←→K都是很好的发动技，不过相对而言风险也较大，一旦被对手防御对我方极为不利，最好是在对手攻击受身或二择时使用。

日守刚

角色简介：造型突出、个性极为鲜明的角色，胜利后的"鞭尸"动作极赋挑衅效果，让人在愤怒中又多平添了几分恐惧的感觉，不用说别的，就单凭这份狠劲儿便足以定性为"EVO"中必须尝试的角色之一。以初步的感觉为基础来进行分析，日守刚在打击和投技方面的比例是非常平均。笔者最初认为其打击技会象结成晶（AKIRA）那样大开大合，急突猛进，但进行尝试之后才发现，日守刚的打击技是非常讲究战术组织和连带关系的。在多数打击技中，有不少是中段与中段的相互连携，此外，有许多招式都可以将对手打至"头崩"、"腹崩"或者是"二择"状态，与任何角色进行粘战都不会处于明显的下风。至于投技方面，给人的第一感觉就是威力很高，更有打击或倒地后的追加投，充分显示出了柔术的精髓。如果玩家能够熟练使用以"掴"进行发动的连续投技，应该有足够的本钱和上位角色一较高下。需要提醒诸位的是，日守刚的使用技巧以及整体的谐调性对玩家的要求较高，要想变的强悍必须花费大量的时间来进行练习，如果您是一名初次接触"EVO"的玩家，不妨可以考虑先尝试一下布莱德。

战术研究（基础篇）

1、灵活运用打击技的牵制性能

日守刚的打击技指令简单上手，牵制性能也十分优秀。一般战术是以单发的P或↓P作为发动，之后是发生时间较快的"前斜下P"，在站立途中以P+K或投技作为简单二择（注：在站立途中输入P+K，即使不是COUNTER也会令对手进入摇摆状态，此后依然是二择的好机会）。中→中段的连携技→PP非常使用，第一发是COUNTER的话，后一发可算为连续打击，而在任何情况下，第二发命中对手都对我方有利。在近身粘战中，→K以CONUTER形态击中对手可连接强力连续技。在←P的COUNTER状态后可进行下段投的操作，玩家们一定要好好把握机会。

2、四种捌技的应用

打击技和投技并重的日守刚在捌技方面也十分丰富，总共分为四种，下面就让我们来对各种捌技作一一的解析。P+K，对应上、中段拳以及肘击系攻击，成功后输入P+G可移行至"掴"。前斜下P+K，对应中段拳和肘击系攻击，成功时对我方非常有利，并且可自动移行至"掴"，但如果被防御则比较被动。←→K，对应上、中段K，命中后对我方异常有利，被防御后可考虑运用"防御＋拆投"来化解对方的攻击。←→P+K，对应膝撞系攻击，命中后可使得对手呈现"腹崩"状态，被防御后最好考虑拆投。由于这四种捌技的性质都各有不同，故此在针对不同的角色时要有选择性的使用，只有这样才能发挥出最大的威力。

3、要善于受身攻击

日守刚拥有多种攻击受身的招术，当中首选下段CATCH投土蜘蛛（→→P+G），无论对手是攻击还是回避都很难逃过一劫。如果对手用↓P封位的话，不妨使用→K和前斜下K+G进行反击，或许还能造成COUNTER。除此以外，上段半回旋打击技→→K+G也可以用来攻击受身，无论命中与否都可以连续输入←P+G组合为打击投技。

4、关于连续技

虽然日守刚各方面的实力都非常平均，但连

续技环节却是不折不扣的弱项，大多数连续技都有许多条件限制，如果打击判定确认的不够准确，许多连续技都无法发挥威力，甚至是无法成立。总之，还是刻苦修炼吧。

•2• 原有特色角色简介

结城晶 "EVO"中的结成晶依然勇猛异常，而改动的地方也相当多。由于不少招式攻击范围的缩短（例如：猛虎硬爬山、越步顶肘等等），所以在组织进攻方面会比前一作困难一些。好在连续技的威力有所提升，而且简单上手，将对手打至浮空后，只是简单的K+GP便有足够的威力（COUNTER的话，可以消耗对手30%的体力）。值得注意的是，马步冲靠（↓→P+K）令对手的浮空高度有所下降，在使用连续技时需稍加注意。白虎双掌打（↓←→P）被对手防御后的硬直时间有所加长，使用时要相对谨慎一些，最好不要频繁使用，以免被对手抓住漏洞进行反击。

杰克 曾经以为JACKY没有了肘击和膝撞之后实力会有所减弱，但令人惊讶的是，全新的技能使得JACKY变的更加全面而实用。以→P为主导的战术在"EVO"中不再通用，许多主力技的动作完全改变，如果不能及时习惯的话会很容易死的不明不白。倒翻蹴（俗称脚刀）的使用方法有两种，分别为"后斜上K"和"后斜上K+G"，而后者的出招时间要比前者略快。→K只有在COUNTER时才能够令对手浮空，普通命中状态或被防御后都会出现短暂的硬直，还是小心使用为妙。前斜下PPP依然十分强悍，一旦出现COUNTER判定可毫不犹豫地进行倒地大追加。→→K是中距离战斗时不容忽视的招术，虽然被对手防御后会对我方不利，但如果输入←指令的话会立即进入背向对手的状态，此时，对手将面对我方背向P+K和↓K的二项选择。总之，今回JACKY的整体实力绝对有增无减，招术凌厉而迅猛，简单而实用，是为数不多的全方位人物之一。

雷飞 全日本公认为"最下位角色"的雷飞，尽管在"EVO"中加入了全新的招式"仆腿"，但各界的评价依旧如故。然而事实并非如此，如果我们静下心来，抛弃人为的感情因素，客观的去尝试并评价这名角色，您会很快发现，"EVO"中的雷飞的确变的强悍了。强化型招术"仆腿"的增设令雷飞的连携技的连贯性大幅度增加，更使得对手很难在短时间内看穿招式的变化，最重要的是，"仆腿"拥有一定的避招性能，大大减少了"败式"中的死角，在进攻和防守方面都有很大的贡献。此外，跨虎式中K的下段捌技被削弱了少许，使用时也变的严格了许多。→PP可用于受身攻击，不妨尝试一下。"仆腿"中的PP和"败式"中的PP+K可作为主要的牵制技，战斗时一定注意。而"仆腿"中的K+G可以避开对手的下段攻击，一定要牢记与心。

莎拉 莎拉的大部分招式都进行了彻底的更改，在战术上和以前有着显著的区别，但以快为主的基本打法仍然没有改变，很难说"EVO"中的莎拉是强化了，还是弱化了。唯一能够肯定的是，大量增加的FLAMINGO移行技将是莎拉取得胜利的关键。注意：新增加的FLAMINGO移行技当中，以前斜下KK、K+G和后斜下K+GK最为优秀。另外，K+G为全回旋上段招式，可用来进行受身攻击，效果较为出众。FLAMINGO的派生技虽然没有增加，但↑或↓P+K的出招发生时间比以前加快了许多，避招的性能也提高了不少，最重要的是，在普通情况下击中对手后，我方的有利时间将大幅度增加，此时可用前斜下K和投技进行二择攻击。

陈佩 以快而著称的陈佩在"EVO"中的改良重点主要落在投技方面。有许多投技都变成了类似结成晶"进步里跨"一般的崩技，尽管威力较低，但好在可以保持攻势，并让对手陷入持续二择的境地。此外，陈佩的一些半回旋，且发生时间较快的下段技和新添设的下段投技本身就是一个不错的二择，再加之活用前斜上K和←P等招术的有利时间，应该能够令玩家们有所作为。

陈洛 加入了"虎形"之后的陈洛，其打法不再向以前（只会向前冲呀冲）那般单调。进攻手法变的丰富了许多，在特定招式后突然转为"虎形"的强力二择是"EVO"中陈洛的一大看点，会给对手在瞬间带来巨大的压力，尤其是←P+K和↓→PP后移行之"虎形"的设定，真的让人无话可说，即使被对手防御也不会处于劣势。但"虎形"的出现，使得陈洛这名角色将更加依赖打击系招术，如果不经过刻苦的修炼，则很难使水平有所提高。如果无法完全发挥"虎形"的威力，反而会被其破坏在先前已经成型的战术，在无形中成为一种累赘……

•3• 乐趣无穷的任务模式

QUEST（任务）模式是本作中最大的卖点之一。在该模式中，玩家在虚拟的世界中扮演一名热爱"EVO"的游戏人，为了寻求与高手过招而穿梭于日本的各大街机店铺，并以获得最强格斗称号为旅行的最终目的。其间，玩家们可以在战斗中获得各种各样的道具，也可以在商店中花钱购买许多物品，而物品的种类之繁多更是令人瞠目结舌。此外，每一家店铺都拥有自身独有的特殊任务以及标志性大会，完成特殊任务可以获得一些珍贵道具，而参加店铺大会必须先满足参战条件（我们会为玩家们作出详细说明）。在一般情况下，只要在当前店铺举办的大会中获得前三名便可以得到相应的报酬，同时还会有新的店铺出现。以下，是各大店铺的简要情况。

店铺1、SEGA WORLD WEST

店铺简介：这是玩家们最先光顾的店铺，也是格斗旅行的出发地点。该店铺位于日本西部，是水平较低的玩家的聚集场所（注：只是在虚拟世界中的情况）。

对手实力：大多数为初级选手，段位普遍在7级到10级之间，偶尔会遇到几个3级或是1级的对手，但几率很小，主要是为了让玩家们练练手，适应一下游戏的系统和对战的节奏。注：对手普遍喜爱蹲防，请诸位多尝试中段攻击，可轻松取胜。

特设大会参加条件：在店铺中累计15次胜利

店铺2、CLUB SEGA BAYAREA



店铺简介：仍然是初级者的乐园，是SEGA京都区最富盛名的街机娱乐场所。

对手实力：还是一群乌合之众，无须多虑。

特设大会参加条件：店铺制霸率50%以上。

店铺3、SEGA WORLD SOUTH

店铺简介：装饰非常华丽的店铺，但却不失祥和、温馨的气氛，很有时代感觉。

对手实力：一些初段的选手会经常出没于此，有时还会遇到3或4段的对手，对于初心者来说，最好在这个店铺多停留一段时间，为以后的艰苦战斗打下良好的基础。

特设大会参加条件：在店铺中累计30次胜利

店铺4、CLUB SEGA PLANT AREA

店铺简介：足以容纳几百人同时进行游戏的超豪华街机娱乐场所，一天从早到晚顾客络绎不绝，是SEGA开设的店铺中少有的几家不夜店（24小时营业）之一。

对手实力：2至5段的对手较多，与前一个店铺的水平基本相仿，玩家们正好可以借此巩固一下自身的战术。

特设大会参加条件：任意完成4个特殊任务。例如：10次闪避后摔投、10次不进行闪避取得胜利、战胜三次四段以上的杰夫里等等。

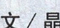
店铺5、SEGA ARENA MIDTOWN

店铺简介：SEGA最早的几所街机娱乐场所之一，拥有较高的知名度。在"VR战士2"的年代，曾是SEGA迷和街机迷们向往的"圣地"，因为这里是キャサ夫、池带SARAH等"VF铁人"的成名地。

对手实力：5至10段之间的对手居多，水平明显比先前几个店铺中的"杂鱼"高出许多。幸好现在的玩家们也已非等闲之辈，足以应付更加激烈的车轮大战。注：想对玩家们介绍一个心得，如果您与CPU控制的对手在正面战斗时屡遭重创的话，可以考虑在向对手发动攻击后立刻进行闪避攻击或闪避摔投。

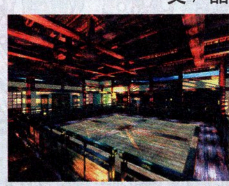
特设大会参加条件：店铺制霸率50%以上

好了，好了，想必现在的玩家们也应该小有成就了，我在多写下去难免会被套上"充页"的罪名。后面还有几家店铺，总之对手会越来越强，但我更希望强大起来的是我们玩家自身，希望我的文章能够对您有所帮助，再次感谢您的捧场……



文／晶





作者:windX 特别感谢:namco163

GBA 发售日:2003年3月 类型:RPG 厂商:ENIX 媒体:卡带



勇者斗恶龙怪兽篇~旅团之心



被广阔的海域覆盖着的世界仅有一个飘浮的小岛エスタード岛(艾斯塔多)……。

而这里就是掌管这个小岛的バーンズ王(邦兹王)所住的グランエスタード城

你还只是一个10岁的临时王子。

今日也一样还没偷跑出城就被发现了

然后被国王召唤……。

"基法你这个笨蛋!你难道从来都没有明白自己的责任吗?先去2楼的バルコニー那里,休想给我溜出城去!"还没适应自己的角色的时候,一个家伙就面目狰狞的对着我吼了起来。边上的大臣模样的人跑过来告诉我:"国王今天心情不太好,我看你还是先闪比较好....."大丈夫能屈能伸。我一走国王觉得还不爽,紧跟着我上了楼,我跑到很疼我的侍女那里,刚刚说了几句,国王的声音远远的从走廊传来:"基法(キーファ)那小子呢!给我出来。"不好...得找个地方躲起来。环顾了一下四周,我打开衣柜钻了进去,国王接着就到了这间房间。"基法在这里吧?"国王深知,我经常会来这里,一上来就问道。"没有啊,这里是我的房间,没有其他人。"仕女小心翼翼的回答着。

国王扫了一眼"恩,看起来是这样的,这家伙逃的还真快。不好意思打扰你了,看到キーファ记得告诉我"侍女低着头答应了。"喂没事了,キーファ王子...出来吧。"



这时传来一个神秘的声音:"很想到外面去吧?来吧,开始你的冒险旅途吧。"等我缓过神来,面前出现了一团光"一定可以逃出去吧?"怀着这样的想法我走了进去。(之后的选择为是否记录。)

第一章 少年的旅程

传送的终点是一片森林,从王宫中逃了出来,多少有点兴奋。没走多久,遇见了一伙奇怪的人,他们似乎在寻找一个领头人,我和那个蓝色的史莱姆说话时他问我"你是旅团的领导吧?(选择是)谢谢啊~我是スラロン,这个旅团的守护兽。啊你是....哦,基法啊~以后也多多关照吧。"马车旁的是最初成员,地图士ラントル、传教士デクソン、战士アレクス。了解了队伍结构后,スラロ



ン正式让我成为旅团的临时领袖。同时还为我讲解了战斗的规则。我正茫然的时候,2只不怕死的蝙蝠冲了上来....正好给我试剑。

战斗时的指令:

たたかう 攻击:让队员按设定的方式来攻击

さくせん 作战:改变怪兽的作战方式

どうぐ 道具:使用道具

にげる 逃跑:就是逃跑啦

三两下搞定后,那个叫ルイン的终于说话了。(刚才干什么去了……?)スラロン看情况不错想让我一直把这个领袖当下去,不行……(选了8次no后只能同意了)

从右边走再杀完2批蝙蝠,之后从下面走,就出了森林了。出来以后ルイン想向我讲解游戏的操作,没办法选第1个吧。之后他会问你是不是要再听一遍....觉得时间比较多的可以多听几遍,我不会拦你的。下面有一个黄金色的金币检起来吧。ちいさなメダル(古代金币)手入(这个东西以后再大地图上可随机拣到)。

系统菜单:

ばしゃ 马车:可观看现在马车的守护兽和仲间的装配情况(总装备数不能超过左边马车上的载重量)。

とうぐ 道具:查看自己所拥有的道具和怪物的心(中期出现)。

とくぎ 特技:在地图移动时可使用的能力一览。

ちず:地图当装备地图士的时候便可使用这项指令来看地图(装备3个的时候能看到最大的地图)。

当装备占卜师的时候会在要前往的建筑物上出现标记。

さくせん 作战:

さくせんへんこう 作战变更:设定怪物在战斗中的作战模式。

全力作战	随机作战
安全第一	MP节省
使用特技	手动控制

ひょうじそくど 表示速度:显示信息的速度,はやい是快,おそい是慢

じょうほう 信息:可查看旅团的各种信息、玩家名称,游戏时间,拥有的怪兽数等。

キャンプ 野营:前期不可使用。在野外搭帐篷休息(要在平原上)。离开的话就找马车边的小男孩说话。

到达右边黄色的帐篷,终于把ルイン安全送到了~,ルイン一到就很兴奋的把我拉到一个帐篷里,原来这个老人是他的爷爷ギャバン,一番寒暄后,出来和所有人对话(老人处可配置仲间,可给某个壶古代金币用来交换怪物的心,INN是宿屋,十字架的是教堂。),再和ルイン说话,话中他决定和我们一起去冒险,今天先休息,明天出发。



帐篷中配置仲间选项:

へんせい 调配人员

のせかえ 交换待机人员

おろす 让该人员待机

ばしょがえ 出击人员之间交换

からにする 清空出击人员

ぜつめい 说明

やめる 离开

教堂:

おいのりする 记录

いきかえらせる 复活

どくのちりょう 解毒

のろいをとく 解诅咒

去INN休息吧。

梦中,那个家伙再次出现。





次日大家都在马车边集合，和旅团的人一一对话，最后和ルイン对话~出发~~（以后也是），出来后，不要按其他方向，按着上吧...不然...你可以试试。

顺着路来到北面的帐篷，这里的商人会帮你补充100的食料（选第一个）之后绕过左边的山，来到了城镇。

直接来到ルイン家可以看到他的爸爸和妈妈全部站在床上－－b，原来2人都中了诅咒魔法。之后去村长家，在2楼遇见了村长对话选头一个（以后不做说明全选第一个）村长要我们凑齐4个伙伴，去哪里找好呢？找伙伴当然是去酒吧咯~一进去，我就被眼前的美女所吸引了，尽管左边有猛士，右边有帅哥.....上前搭话原来她是舞者~好好好啊~全选第一个~OK，加入。再次来到村长家，村长看到旅团壮大也就放心了。目标是出村子以后右上角的神殿。

PS:这里的宿屋可以碰到一个占卜师，很有意思的。酒吧里右边的男人处能买到道具。

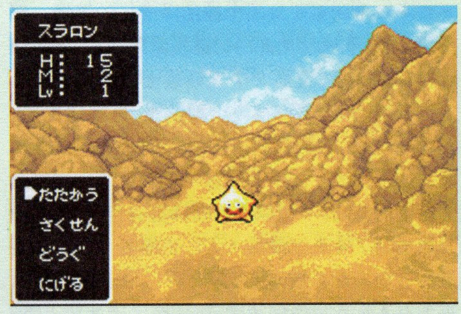
进入神殿后，看见入口被守卫挡住了，"拜~~托~~~了让我过去吧"那个自称アリサ的人苦苦央求着，守卫坚持说没有村长的口令谁也不能进去。还好我有，大步走过去，向守卫说明来意，守卫乖乖让路，边上的アリサ趁机溜了进去，好大的风－－b

跟进地道，右下是草药，右上是出口。

从出口上来就看到アリサ，总算是说了句谢谢，刚想小姑娘还有点礼貌，她拍拍屁股走人了..



第二章　追寻传说



带领旅团来到了目的地，和其他成员对话后，找ルイン，アリサ突然出现了"让我加入吧~我会放魔法，我很厉害的！"%$#•*

"加入后，去右上的帐篷调换队伍的人员，推荐把舞者或地图士换成アリサ，队伍的载重是10....这点要注意一下。

一路向北来到第2个城市。

来到教会，和地图士对话，去道具屋又遇见了那商人。之后去民居，和家里的主妇对话后，她的儿子出现......不要问我..我也不明白.吃完饭后去道具屋，找她儿子，他儿子说要去城里。然后出城，一直向北走，来到城堡（全是鬼火。。恶魔城??右边有一堆宝箱）又看到那个怪物小子了....和他说完话后，和坐在王座上的家伙对话（反复几次）原来他是4天王的1人。然后就被传送到第2章开头的地方。和ルイン对话（选择2-1）带着整个帐篷出发－－b（以后在菜单里选最后一个，就可以原地露营回到帐篷里。之后出行时选1为马车行进，2为带帐篷行进。两者的区别是粮食的消耗。）一路补给着前进，穿过城堡继续向上穿过的沙漠，先向上走，来到一个帐篷，这里的商人卖一些很BT的东西...其中的苹果很划算，只要10G相当于20的食料。扎辫子的小MM对话，加入队伍。在这里花200G买个くろこしょう。右上方的海峡祠堂里有一老头叫你去村里见他的弟子。之后从沙漠向右走，来到新的城镇，路上会遇到红色的仙人掌，调查后获得红サボテン。



在宿屋和商人对话，选第一个使其加入。去教堂和地图士对话，他弟弟出现加入。宿屋内的小男孩会问你买红サボテン，不要给他拉。向民居内老头请教将茄子变回来的方法（救那个小孩）他说会变怪物是因为拥有了怪物的心！（妖有了仁慈之心就不是妖……）并给了你一个物品，之后可查看拥有的怪物的心。回到第2章到的第一个镇子，道具屋的商人加入。到教会得知道料理名人的去向之后顺着海岸线向北东方向走，终于找到了料理名人的住处（远啊!！原来就是那个叫你去见弟子的老头。）但是他却要我寻うしどり肉，红サボデン，くろこしょう，きゆめの水。从镇子里的人口中得知，想要好吃的肉，要去东北角的地方，坐船之后从收到扎辫子的MM处向北走，来到一个洞穴，在洞穴深处，可以找到泉水。继续向东走，来到船坞，带红帽子的叫ナナ的加入。和船前的水手对话~肉入手~~把材料交个料理名人，得到ラストステーキ，把ラストステーキ交给恶魔城里4天王，得到第1个オーブ。接下来前往得到泉水的左边的神殿，进入传送点。并得到第2架马车。----神秘女人又出现。集齐4个オーブ吧！

第三章　心灵与身体

在沙漠里露营。多出来一个为你介绍心的老头，说完话后就可以出来了。一直向左走进入城堡。

宿屋中占卜士加入。和国王说了2句他就和宠物亲热去了。之后去左面的屋子，小孩约我去宿屋见面，到宿屋后，小孩说自己是药术研究师，接着前往王宫，原来他竟然是王子，选择"是"后加入，国王的猫也跟着加入了。接着往西南方前进，在王子的帮助下进入地道。地道下的门锁着（为什么RPG里不能砸门……）只好继续向南过桥进入黄色的祠堂。传送点里突然出现一个美女！原来她也是被召唤过来的。在ルイン的撮合下加入了，回到了帐篷。与新同伴交谈后进入宿屋休息。疑？多出一个紫色的帐篷。进入后发现原来那个美女是玩怪兽转生的。听了老头的讲解后再与美女说话就能用怪物的心进行转生了。

转生选项：

てんしんする

转世：1 查看资料 2 决定

せつめい　基础知识讲解：转出的怪物等级只有1，10级的怪兽才能转。转生的怪物能力为先前能力的80%。

げんかいしんだん　查看怪物的成长极限

やめる　退出

转生屋左边的老伯：

まものずかんみる　观看图鉴

けいとうとは　种族介绍

まものランクとは　rank讲解

心のくみあわせとは　心讲解

やめる　退出

之后一直向西可看到一个被河包围的洞窟，杀！往右深入发生剧情，杀掉石像鬼后3个保镖感动得说："大佬！以后就跟着你混拉！"哎呀~人强就是没办法……1个骑士2个剑士和1辆马车入手~继续深入，一路上有5个宝箱（有一个是ホイミスライム心千万不要漏了）终于拿到了钥匙。进入之前大门锁着的地道。里面的家伙也说自己是4天王－问我要不要跟他切磋切磋。搞定后得到力之オーブ。

第四章　美丽之物

从营地出来后一直向下，来到一个村庄内。

道具屋内又加入一个地图士，宿屋内的诗人说要去东海岸南边的风之塔。教堂内加入一个钓

鱼的。之后离开向右走曲折迂回地来到了一个被沼泽包围的城堡里。于王座上的4天王中1人对话后他叫我们去拿一个什么什么的宝物和找到一个什么什么的仲间－－b。我们绕路来到了风之塔。什么！那个门卫又不让我们进去。还好刚想扁门卫的时候诗人来了，刷——唱了一首歌就把门卫震到一边去了（搞艺术的就是厉害）。之后进入塔内（有个キングスライム心）。到达塔顶后发现诗人与另2人争执。“吵什么呢。”我只是摆了个pose他们就全归顺了。将他们劝降后跳出塔（可从边缘往下跳，这样快） 打开左边关卡的门向左来到沼泽城堡下方的关卡。和门卫聊了聊就放你过去了。过后往左下绕过一座山来到一个村庄里。

道具屋内加入一个商人，还有一女的说要去大灯台就离开了，听旁人说她失去了恋人等等。宿屋内告诉你村南有座塔，塔里有座庙（旁人：这个家伙傻了－－）宿屋加入一个厨师（精简精简！厨师的功能是在路上发生随机事件的时候能够得到一些加能力的道具。）。教会告诉你灯台在北西。出村向下来到塔内。击败boss得到物品后出现一个魔法师，加入加入~继续跳出塔（7层啊）回村，宿屋内告诉你月之碎片被商人带到沙漠里去了。来到大地图左上沙漠的帐篷里（要从下方绕的）花500元买了月之碎片。之后往右上来到大灯台。顶部遇见僵尸，那个说要来灯塔的女性角色也出现了，给她上了失去恋人没什么大不了的之后又得一仲间（魔物使.好职业）。离开（以后再带这个女的来可收得僵尸），从祠堂回到沼泽城堡与4天王交谈发生剧情得到勇气的オーブ。通过传送回到沙漠来到左上海岸的塔内（塔叫龙之角）。在塔顶发现传送点。传送后又可得到1个圣骑士。

第五章　大海般广阔的世界

出塔后往右来到港町。

道具屋加入女护士（桶里有道具）。宿屋男海盗加入。来到港口。

港口可到达地点一览：

ローレシア　サマルトリア/ムーンブルク

サマルトリア　ローレシア/ルプガナ/アレフガルド(剧情推进)

ムーンブルク　ローレシア/ロンダルキア/スライムランド（2周目）

ルプガナ　ベラヌール/サマルトリア/アレフガルド(剧情推进)

ベラヌール　ロンダルキア/ルプガナ

ロンダルキア　ムーンブルク/ベラヌール/スライムランド（2周目）

アレフガルド　ルプガナ/サマルトリア

スライムランドムーンブルク/ロンダルキア

乘船来到ベラヲ—ル，向下方进入村庄内

道具屋内买到一个怪兽，晕~说好100的怎么成10000了……（壶里有物品），宿屋内有同伴加入（钓鱼师），酒场也有2个同伴。之后来到ロンダルキア上方的村庄。

道具屋内有个小女孩说话后离开了。宿屋内有个诗人，另一个人告诉你北面有被封印的洞窟。教会里加入一个男占卜师。监狱里有个自称专杀合金史来姆的家伙，叫我们放了他，虽然不怎么像，但牛也吹的得像模像样，就帮他拉。向右进入洞窟后发现没有钥匙而不能前进。乘船来到ムーンブルク来到第4章那个被沼泽围住的城堡。哪你！这个小子竟然把开门的道具藏到现在。回去把门打开进去后，迎面2个钢铁战士挡路（很强）。继续前进，洞里最好摆3个地图士，好看清地图。（洞里还有合金液体史来姆，是练级的好地方）出洞后冰天雪地，露个营休息一下后绕了一圈来到了左下的城堡。4楼以上的楼梯都有怪物守护，最上层找到了4天王最后1人，正准备作战他却把最后一个オーブ给你了（好人啊！）出城往回走。来到有4个女神像的祠堂，将4个オーブ放上去。轰！！发现新大陆了。从用传送的祠堂回去。转船到ルプガナ（不能直接乘到的，要一直转船），再询问船夫发现可去的地方多了一个アレフガルド！就是他！我来了！

第六章　幻魔之王

来到新村庄アレフガルド：可加入1厨师

出村后就是第6章了。来到下方的废墟，找到一个心后继续前进。在祠堂里有个家伙准备出师。看职业..哇！贤者！要了要了。再洞穴里面可加入一个海盗，并在里面打倒一条龙，说什么要守护公主不让我们过去，既然这样就怪不得我了，活活活。（旁人：好象可以绕过去..）穿过洞穴看见一个城堡。魔王我来了啊！疑？一个人都没有，连宝箱也是空的。莫非诸葛亮的书他们读过??来到城堡2楼准备观赏风景的时候在城堡后方发现一个地洞。进入后发现怪物原来都躲在这里。一路上开了2个宝箱怪。通过了一堆魔法阵的地方。几经周折来到了（传送让人头晕）最下层，打倒了4个守护者后门开了。里面就是最终boss了。个人建议出去记录，当然对实力有信心者可直冲拉（别说我没劝过你啦）。干掉后出现straff。主角和转生的美女都回到了原来的世界。（然后让你选择是否记录，摆明了还有货啦~

第七章　再次归来

读取记录，与国王讲话后他让你去休息。梦中公主又来求救了。好！闲着也是闲着。进旋涡，听到小孩说：基法，我们在森林里碰头吧。汇合之后进入旅团，听老头说话后来到合成屋，发现美女也回来了。和所有的同伴都说过话后就可以出帐篷了。新的冒险开始吧。（收小金币的壶多了4种心可交换） 向上行走来到村中与ルイン的父母交谈。大家决定先去见女王。サマルトリア王城可得到1000G。一路上经过4天王所在的地方时发现他们都不在。但可向一小恶魔索取4人的羽翅。效用为不携带帐篷的情况下可在大地图使用瞬移到4天王所在的城堡。去通关前打最终boss的城堡，见到女王后她叫你收集オーブ去ベルポイ东面的史莱姆大陆解救4天王。

收集オーブ的方法：

1：大地图上会随机出现旅人帐篷。可进入向旅人购买。

2：大地图上会随机出现洞穴（地图中的1234即是这类洞穴）2层战胜boss后可得。

3：以上2种出现后会查看地图时用蓝色记号标记。还有1种方法就是当在地图上发生随机事件女神泉水时选择用せかいじゅのは，エルフののみぐすり，せかいじゅのしずく3种物品便可交换到。

收集一定后来到史莱姆大陆：首先港口有颗心记得仔细调查哦。出港口综观整个岛。岛上有一个神殿，一个祠堂和一个洞穴。洞穴（海之洞）最深处地下5层击败boss后它会加入。下方祠堂内可遇见ルイン的父亲。在带有23号怪物マスタースライム与老伯交谈可得到一个心。而神殿就是这个游戏的耐玩处了。神殿中放上不同的オーブ可进入不同的洞穴得到道具。只有放满4个的时候会根据オーブ的组合与相应的精灵作战拿到属性オーブ。

-オーブ组合列表-

集齐ほのおのオーブ　みすのオーブ　だいちのオーブ　かぜのオーブ4种属性的オーブ后与神殿内工作人员交谈－－b ，他便会打开精灵祭坛的门。进入后通过重重难关后来到了地下15层……累死我了……突然发现4天王被吊在墙上。于是基法马上将4人解救下来。同时知道了事情的真相：一个叫ギスヴァーグ的魔王要从异世界过来征服世界。分别听取4天王的意见后最后1人将你带了出去。这个时候再使用4个人的羽翅分别来到4人处再次取得4个オーブ后再次将它们安放到雪地中的神殿里。（如果现在去找女王可得到せかいじゅのは）随着轰的一声，通往异世界的门打开了。强烈要求现在去记录。2周目的BOSS就在里面，不是顶级怪兽就去练级，真的。BOSS物理攻击很高，很容易就被秒杀……

虽然boss是强大的，但是邪恶终究战胜不了正义。（旁人：这句台词老了..）BOSS击破，2周目完结！记录！

第八章　Endlessness

读取记录后从2周目通关前的记录点开始游戏。现在的世界是自由的，改变也很多。

大更新：在世界各地会出现许多新的仲间，而且以前被辞退的仲间可在史莱姆大陆下方的小屋随机遇到。

大挑战：现在去与4英雄对话便可与他们作战。战胜他们非常简单，但是如果你在8回合之内战胜的话可得到他们的心。（残忍啊）

大迷宫：1周目最后的城堡下方的龙王城终于可以进去了。面向最后的挑战冲啊！！（其实boss很简单的，还可收得一个仲间。）

大收集：史莱姆大陆的神殿还是可以使用的。向全怪兽努力吧！！

各种与游戏相关的珍贵资料与登场怪物数据将在下期完全刊登，尽请关注~！




文/阿图

数码暴龙——被国内玩家忽视的名作

提起“数码暴龙”，相信绝大多数国内的玩家只是有所耳闻，但对于其相关的游戏却几乎没有任何接触。实际上，“数码暴龙”的日本、我国港澳台地区以及欧美等地都有着极高的知名度，受欢迎程度仅逊于“口袋妖怪”。

作为BABDAI公司的看家宝，“数码暴龙”在商业方面取得了巨大的成功。除了动漫画的大规模企划外，相关的游戏也是层出不穷。但是，由于BABDAI为了促销其手掌机WONDERSWAN，所以基本上“数码暴龙”的力作都被该机种所独占。而WONDERSWAN的不普及，则进一步造成了“数码暴龙”在我国玩家中的默默无名。虽然，同时期PS版的“数码暴龙”也具备不少闪光点，但由于媒体对其重视不够，玩家和商家都忽略了这些作品的存在。

时光回廊栏目在介绍了多部著名系列之后，此次之所以选择“数码暴龙”为题材，其目的是极为单纯的。我们只是希望玩家们在尝惯了大餐之后，能够留意一下身边的小品，他们也许没有什么恢弘的背景和深刻的主题，但其中所蕴涵的游戏思想同样值得我们去关注、去热爱！

DIGITAL MONSTER VER WONDERSWAN

机种：WONDERSWAN
生产商：BANDAI
发售日期：1999年3月25日
游玩人数：1-2人玩
格式：16M+256K S-RAM、横向
游戏类型：SLG
价格：3800日元
对应周边：对应通讯线/黑白、彩色机通用

这是首个在WONDERSWAN上推出的数码暴龙游戏。因为当时数码暴龙的热潮，所以引发了移植作品的诞生。

它的玩法很简单，喂食、训练、对战等等介面很容易上手。此外，还加入了与电脑对战的部份，战胜后可得到一些金币、道具等作奖励。玩者可以同时饲养最多8只不同的数码暴龙，然后通过专用的接驳硬件，和其他玩家交换资料进行对战。

本游戏中出场的角色，只限于最旧款的数码暴龙机，合共是七十款。顺带一提，利用这个游戏，玩家可以举行最多十只数码暴龙一起参与的大规模战斗！可说是场面盛大的游戏。顺带一提，当五只数码暴龙的同调率达到100%时，就可以使用比普通攻击更强力的合体超必杀技！

DIGITAL MONSTER ADVENTURE A、B

机种：WONDERSWAN
生产商：BANDAI
发售日期：1999年12月16日（A版）/2000年1月20日（B版）/2000年3月23日（特别版）
游玩人数：1-2人玩
格式：16M+256K S-RAM、横向
游戏类型：RPG
价格：3800日元（普通版）/5980日元（特别版）
对应周边：对应通讯线/黑白、彩色机通用

WONDERSWAN版数码暴龙系列第二集，与之前的作品明显不同。它加入了角色扮演（RPG）和收集的元素，令游戏的变化更多、寿命更长。收集了不同的数码暴龙后，玩家可以组成不同的队伍，因为这样可以引发出不同的合体技！组成最强的队伍后，可以和朋友的数码暴龙一较高下！这一集还加入了“交换数码暴龙”的全新功能，让玩者得到自己所玩版本没有的暴龙。

故事中，数码暴龙卡通版的七位主角都会一一出现，与玩家一起去完成作务。由于游戏受欢迎的关系，所以后来更推出了B版和特别主机版本。B版与A版的不同在于里面出现的数码暴龙种类和出现的机率，B版的数码暴龙多数是“海产”，共有169种。

DIGITAL MONSTER PARTNER

机种：WONDERSWAN
生产商：BANDAI
发售日期：2000年5月25日
游玩人数：1-2人玩
格式：16M+256K S-RAM、横向
游戏类型：RPG
价格：3800日元
对应周边：对应通讯线/黑白、彩色机通用

这次作品的玩法有了更为巨大的变化，在激烈的战斗之间加入了一些人情味。玩者要担当数码暴龙的老师，在游戏中教导他们学习人类说话。可惜，这个游戏只有日语版，这严重妨碍了国内玩家对于该作的理解！

学到新词语的数码暴龙，在战斗中就可以发挥出更强的力量。当数码暴龙的同伴增加时，他们之间还会相互对话，交换学到的词汇，令能力大大提高。

数码暴龙 02 TAG TAMERS

机种：WONDERSWAN
生产商：BANDAI
发售日期：2000年8月3日
游玩人数：1人玩
格式：16M+256K S-RAM、横向
游戏类型：RPG
价格：3800日元
对应周边：对应通讯线/黑白、彩色机通用

今次的“数码暴龙02 TAG TAMERS”，讲述的是关于电影版中出场的数码暴龙改造者和小健为何进入了“魔道”的故事，所有的谜底都将在游戏中解开。

除了保留了以往的进化方式，今集还加入了新的“盔甲进化”和“融合进化”，连同新的数码暴龙，合共220款以上的数码暴龙会粉墨登场。

盔甲进化就是利用战斗时收集回来的数码金属碎片造成盔甲，为数码暴龙提供新的力量，进化成特定的形态；融合进化是指两支同期的数码暴龙，合体变身成另一支全新的数码暴龙，力量比之前大好几倍。

“TAG TAMERS”的TAG，正是本作的关键所在，意思是指二人一组的冒险。今集的故事主角有两位——辽和健。玩者会轮流扮演他们二人，在不同的数码世界中解救受苦的暴龙。

本作也是能够对应之前所有“数码暴龙”游戏系列的作品。使用的手提机专用接驳器，就能即时进行对战。当然，你亦可以用WONDERWAVE将资料传送，把“DIGIMON WORLD POCKET”里“D-1”模式的数码暴龙，带到“TAG TAMERS”的世界中。还有，这个游戏可以和2000年6月发售的“电波数码暴龙机D-3”连接，交换数码盔甲和进行融合进化。

DIGITAL MONSTER 数码暴龙 02 D-1 TAMERS

机种：WONDERSWAN
生产商：BANDAI
发售日期：2000年8月3日
游玩人数：1人玩
格式：32M+256K EEP-ROM、横向
游戏类型：RPG
价格：3980日元
对应周边：WONDERWAVE、WONDERGATE

本作的故事相当突出，讲述：经过和姆门千年兽的一场毁天灭地的激战之后，数码世界终于恢复和以往一样的和谐平静，数码暴龙都感到十分高兴。两位勇者——辽和健的任务宣告完成，一起返回现实世界……

在战斗中受了伤的辽在医院中休养，健则每天去探访他。

某日，辽和往常一样来探望健。突然，健的PC中出现了奇怪的景象。自称为四圣兽的神秘数码暴龙在辽眼前出现。他们邀请健再次回到数码世界，辽欣然接受。

传说，只有最强的数码暴龙训练员，才有资格挑战数码暴龙四圣兽。只有将他们打败，才能令世界恢复和平。要成为最强的训练员，就必须在D-1淘汰赛中，把所有对手打败。于是，新的战斗展开了！

这是第一款彩色数码暴龙游，故事、玩法、系统等等都经过全面的更新。此外，更加入了许多之前未有的新要素！

三大主角——亚古兽、贝依兽和毛虫兽都是过去主角的助手，现在它们又将与你一起出生入死。

按照惯例，每次推出新的数码暴龙游戏时，总会有新的暴龙加入其中。这一集也不例外，出场的数码暴龙总量

已经超过 230 只！加上全彩色的表现，令 FANS 大呼过瘾。

数码暴龙 TV 版（DIGIMON TAMERS DIGIMON MEDLY）

机种:WONDERSWAN
生产商:BANDAI
发售日期:2001 年 7 月 12 日
游玩人数:1 人玩
格式:32M+16K EEP-ROM、横向
游戏类型:SLG
价格:3980 日元
对应周边:对应通讯线 / 黑白、彩色机通用

这可以看作是历代“数码暴龙”游戏的总结，历代主角在本作中集合，展开新的冒险。

一直以来，“数码暴龙”的游戏者是以模拟、育成和角色扮演为主。但这回则不同，不单止加入了冒险游戏的元素，战斗方面也令玩者感到耳目一新。很多动画版里的著名场面都会一一再现，如果你是数码暴龙动画版的 FANS 的话，本作将是你的首选！

在“数码暴龙”故事里，所有出现过的十八名“被选中的少年”都将是玩者的同伴。同时，他们各有不同的数码暴龙做搭挡。简单的系统，超迫力的战斗，使游戏魅力大增。战斗时，再没在复杂的进化资料和看不懂的指令，取而代之的是两种新的战斗方法：“连打用攻”和“看准时机按键”。利用这两种战斗方法，不少在数码暴龙动画版里的有名场面，都会一一展现出来！

数码暴龙 BATTLE SPIRIT

机种:WONDERSWAN
生产商:BANDAI
发售日期:2001 年 10 月 6 日
游玩人数:1-2 人玩
格式:32M+256K S-RAM、横向
游戏类型:FTG
价格:4200 日元 /4500 日元（连对战线）
对应周边:数码暴龙机接驳器

长久以来，大家玩的数码暴龙游戏都离不开指令、角色扮演、育成、合体、进化等元素。然而，这次 BANDAI 一来了一个新的尝试，将战斗由指令式变成动作格斗！

但是，和一般的格斗游戏不同，“数码暴龙 BATTLE SPIRIT”设有多个非常广阔的战场，各有不同的机关，例如自动输送带、跳台等等。到底这些机关会是帮助自己还是害了自己呢？一切都要视乎大家运用的方法。另外，对战途中会有好几种辅助道具，拿到的话会对战斗非常有利！

作品的主角七位来自三个时代的主角以及他们的数码暴龙，究竟谁才是最后的强者呢？一切都要在战斗中寻找答案！

数码暴龙 BATTLE SPIRIT

机种:WONDERSWAN
生产商:BANDAI
发售日期:2001 年 10 月 6 日
游玩人数:1-2 人玩
格式:32M+256K S-RAM、横向
游戏类型:FTG
价格:4200 日元 /4500 日元（连对战线）
对应周边:数码暴龙机接驳器

故事的主角是秋山辽，看过动画版《数码暴龙 03》的玩家会有相当程度的共鸣。

玩家可以自由改变主角数码暴龙的能力，在不同的成长期，能够选择改变的能力各有不同。愈是成熟的暴龙，能够改变的项目愈多。不过，根据“此消彼长”的道理，每当提高一种能力的时候，就会有另一种能力同时降低！最高可以增至原本的 220%，最少可以降至原本的 22%。

当生命值（YP）降至零时，数码暴龙不会即时死去，只会“退化”回到幼年期的样子。这时其能力甚低，不过只要多些战斗，很快又会进化变成更强的形态。

本作的捕获方法与过去的作品有些相似，透过一件冒险途中拿到的道具“D-ARK”，可以将战斗中遇到的敌人收为已用（除了首领），这动作名为“素描（スキャン）”。不过，收回来的数码怪兽，并不能直接使用，而是转化成为卡片。卡片的效用共有四种，分别是必杀技卡、储备卡、召唤卡和道具卡。

战斗时，将敌人打败之后便会拿到记忆体（金钱）和经验值。当等级到达某程度时，一些暴龙就会自动进化，变成另一个更强的形态。作品还加入这“融合进化（ジョクレス）”的设定，方法是某些特定数码暴龙组合同时装备“PF-エボリユータ”，在战斗中会出现“ジョクレス”字样，选了它便会令数码暴龙马上融合进化！

数码暴龙格斗之王

机种:WONDERSWAN
生产商:BANDAI
发售日期:2001 年 3 月 16 日
游玩人数:1-2 人玩
格式:32M+16KEEP,直向
游戏类型:TAB
价格:4200 日元 /4500 日元（连对战线）
对应周边:对战线

自从卡片对战游戏开始流行，不少有名的作品都纷纷移植至家用机之上，著名的数码暴龙也不例外。

随着动画版的故事发展，最新一辑的主角千和大家在另一个电脑世界中，以卡片对战的方式进行游戏及冒险。当然新的数码暴龙也会逐一出现，不管你是完全不了解游戏的新手或是经验老到的玩家，都可以在新的战斗平台“WONDERSWAN”上体验这款游戏的魅力！

平时玩卡片游戏，或多或少也要自己注入一些想像力才好。在 WSC 版本的游戏中，七十种特别为游戏而制作的效果，在你命令数码暴龙去攻击时就会展示，那充满迫力的效果简直酷极了！

此外，动画版中的角色千会再次登场，教授一些有关游戏的规则及注意事项，非常亲切。

和其他玩家对战是这个游戏的重点之一，这个活动除了能令你的技术提升，还有一个重要的影响——当你的对战回数增加，一些隐藏的强劲对手就会在对战模式中出现，对手愈强，得到的卡片自然愈利害。

数码暴龙格斗之王（BATTLE SPIRIT）1.5

机种:WONDERSWAN
生产商:BANDAI
发售日期:2002 年 4 月 27 日
游玩人数:1-2 人玩
格式:64M+256K
游戏类型:FTG
价格:4200 日元 /4500 日元（连对战线）
对应周边:数码暴龙机接驳器

这是“数码暴龙格斗之王”的强化版，加入了数码暴龙动画电影版的新关卡，以及几只受玩家欢迎的数码暴龙，令游戏更加精彩。

“1.5 版”新增的场地是电影版中列车型数码暴龙歌



鲁兽的身上，而动画版《我们的战争游戏》中的另一个场景也被移植成游戏的关卡。最特别的，还是上下移动的“瀑布关卡”。此外，前作的隐藏角色——黑亚古兽、加布兽、EX 亚古兽和黑大耳兽都可以即时使用。另外，今集还加入了马达兽、迪路兽和恶三只新的可选用角色。

对战方面亦加入了一些新的要素。首先是标题画面中加入了对战胜出的回数，方便玩家去选择对手。完成游戏时会有一个军牌，作为玩者成绩的评价。在对战胜出时，就可以得到对手的军牌。收集不同的军牌，就可以得到不同的数码暴龙了。

DIGITAL MONSTER D PROJECT

机种:WONDERSWAN
生产商:BANDAI
发售日期:2002 年 8 月 3 日
游玩人数:1-2 人玩
格式:32M+256KSRAM、横向
游戏类型:SLG
价格:3800 日元
对应周边:对应通讯线 / 黑白、彩色机通用

故事讲述：某天，数码世界的一部份突然消失得无影无踪！为了令那些失去的版图回复正常，天使兽将主角召唤到数码世界。但是，历代的邪恶数码暴龙也于此时出现，等待着主角的到来……

可以说这是一款相当贴近原作的游戏，玩者扮演数码暴龙的饲养者，费尽心神去料理那些幼小的数码暴龙。

游戏里，玩者可以透过输入一组七个的数字，创造出一支数码暴龙蛋，而这七个数字是 0 至 9 的任意组合。某些特定的数字（号码），可以创造出稀有品种的数码暴龙。旁边蓝色的机器是制造饲料的机器，输入四个数字就会得到数码暴龙的食物（大家可以试试输入自己的生日日期，说不定会有特别的东西）。

准备好食粮之后，大家就要把幼年期的数码暴龙慢慢地培育成才。视乎玩者给予的训练和食物，以及所放置的地区，小小的数码暴龙会进化成不同的形态，总共有 150 种以上的变化。对于育成出来的数码暴龙，玩者可以通过通讯对战线，或者专用接驳器，与其它玩家的数码暴龙进行对战。

游戏最初时，玩者只能在小屋附近的位置“放牧”自己的数码暴龙，因为出口位置有一支邪恶的数码怪物把守。玩者必须将它消灭，才可以打开新地域的通道，将世界恢复原状。

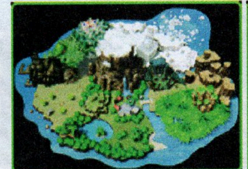
玩家都最多可以带着三支数码暴龙进行冒险，而根据所选择的“队长”不同，战斗时得到的辅助效果也有不同，这就是所谓的“阵形”了。如果发现阵形不利于战斗，可在对战时按转换，令辅助效果改变。

顺带一提，以往的 ABS(ACTIVE BUTTON SYSTEM)系统再次出现于游戏中。简单地说，当画面中的数码暴龙攻击途中，若玩者于某个时间按 A 键，攻击力会比平常高。同理，于被攻击的时候按 A 亦有机会减低伤害。在平时的训练里，玩者可以同时熟习这个 ABS 系统。

Digimon World Digital Card Battle

机种:PS
生产商:BANDAI
发售日期:1999 年
游玩人数:1 人
游戏类型:卡片 AVG
价格:5800 日元

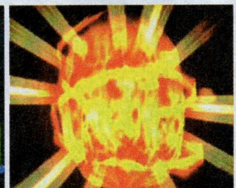
在自然与数码相融合“数码世界”，数码暴龙们生活在和平的法尔岛。但是，这里也存在着使用“数码卡片”进行的战斗。世界上，有 7 个人立于战斗的顶点，被称为“卡片首领”，他们的地位相当于全能的统治者。随着“ダイノ古代境”的发现，数码暴龙迎来了它们的首次危机。根据传说，能够解除危机的只有勇者——游戏的主人公。




游戏使用卡片来决定胜负，因此对于卡片的收集则显得非常重要。PS版在画面上表现较为出色，给当时的玩家流下了深刻的印象。

Digimon World Digital Card Battle Arena

机种:PS
生产商:BANDAI
发售日期:2000年12月21日
游玩人数:1人
游戏类型:卡片AVG
价格:5800日元


战斗画面相当有特点，数码暴龙可以从卡片中飞出，在3D的空间舞台上展开激烈的战斗！登场角色方面主要以动画版“数码暴龙02”的怪兽为主，同时又追加了50个以上的新怪兽、总数达120体以上！随着卡片枚数的增加，游戏的战略性也会随之提升！



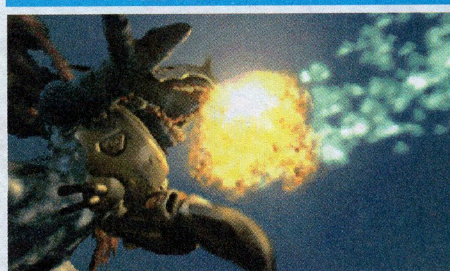
Digimon World

机种:PS
生产商:BANDAI
发售日期:发卖中
游玩人数:1人
游戏类型:育成RPG
价格:5800日元

物语的舞台是“数码暴龙的世界”，原本平和的法尔岛出现了失去“心”的数码暴龙。为了解决这一危机，主人公被召唤到这里，开始了新的玩家主要的任务是育成数码暴龙，从而解决世界上的危机。在旅行的过程中，会遇到大量的挑战，而这正是磨练与成长的最好时机。本作登场的数码暴龙总共有80种以上，此外还有大量PS版原创角色。

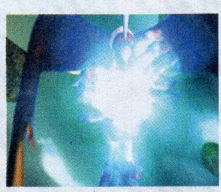
Digimon World 2

机种:PS
生产商:BANDAI
发售日期:2000年7月27日
游玩人数:1人
游戏类型:育成RPG
价格:5800日元
对应周边:POCKETSTATION

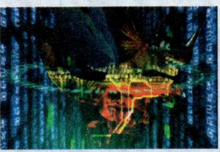





在数码暴龙生活的迪力克特里大陆，最近出现了狂暴化的怪兽，它们袭击村庄，严重威胁着世界的和平。在数码城市，主人公向着最强的数码暴龙训练师的目标不懈努力，现在为了维持地区的安定，他毅然加入了治安队。



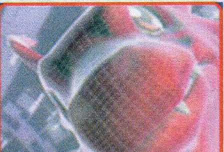
本作中暴龙的数量从前作的80体增加到200体，TV版动画中大受欢迎的角色都将一一出现。此外，由于对应POCKETSTATION，所以不论走到那里，你都可以不间断地培养自己的暴龙。

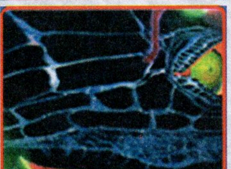


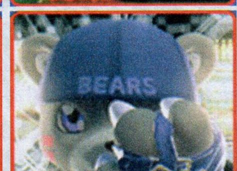

Digimon World 3

机种:PS
生产商:BANDAI
发售日期:2002年
游玩人数:1人
游戏类型:育成RPG
价格:5800日元
对应周边:POCKETSTATION

游戏分为东西南北4个冒险区域——巨大的化石谷、无限的砂漠、幽深的森林、险峻的山谷。战斗主要在迷宫中发生，这增加了游戏的紧张感。今度作为搭档的数码怪兽也得以进化，战斗时采用1:1的形式。游戏中增加了卡片的手机模式，趣味性大增。








喜欢就是喜欢

——浅谈POLYGON美女的魅力

文/石田

游戏是实现在现实生活中愿望的地方，是满足自我愿望、实现自我价值的地方，我想得到的一切都可以实现，我的要求就是真理！

“我实际上是喜欢沙滩排球的，所以才买了《死或生·沙滩排球》（以下简称DOAX）。当然，目的就是为了玩沙滩排球了……”

——谎言。

“我……我喜欢3D刻画的女孩子，看着她们穿着这样那样的泳装在眼前跳来跳去，真的好爽啊，玩这个，可以让我兴奋……”

这，才是真正的答案。

大家是怎么想，我不得而知，反正我认为《DOAX》最吸引人的要素不是“沙滩排球”，而是“泳装mm”，这是不争的事实。《DOAX》本来是作为名作的外传而制作的，但是以这样一种形式出现，其赤裸裸的商业意图真是刺得人眼睛发痛呀！

说起来，不知何时起，我对CG表现的女孩产生了兴趣，也许是因为2D时代的时候，那些漫画风格的女孩子手都不能动，那种脱离现实的状态，无法让人有感情投入。所以在FC和SFC时代，是不会对游戏中出场的女性角色产生任何的感情的，即使听到有人说“那可是一款画面相当华丽的H-GAME啊”，我也会无视之而专注与拯救公主或者保持世界的和平……但是不知道什么时候开始，也许是土星或者PS吧，或者更早——当出现了CG美女之后，我发现用POLYGON制作的女孩栩栩如生，非常可爱。



究竟从什么时候开始的呢？我往游戏架子上一看，明白了！是《R4-REDGE RACER TYPE-4》。在开场电影中登场的形象代言人——永濑丽子那栩栩如生的可爱形象令人无法抗拒，使得虽然不喜欢赛车游戏的我也毫不犹豫的买下了这款游戏。这样说起来，我应该是从PS后期开始喜欢上CG美女的吧。

从那时起到现在，我就开始大量购买有喜欢的CG美女的游戏，即使不喜欢棒球游戏，只要形象代言人很可爱，也会毫不犹豫的买下来。后来的摩托车游戏也是这样。CG女孩的魅力也许在于现实中根本不可能有这样的女孩，但是会让人想到“也许在某处存在啊……”虽然不是很现实的，但是喜欢看这种被CG刻画的完美的女孩，感觉就像是看杂志上的广告页一样——望梅止渴，我的意思你懂了吧?!

让我的这种感觉更加强烈的，就是《DOAX》。仅仅看脸的话，你还是能感到CG美女和现实人物的差别的。但是当你一旦开始玩这款游戏的时候，那女孩曼妙的身材配上那惹火的泳装，就像是真实一样。看着她们在泳池边慵懒的翻身、在水中嬉戏，还有在沙滩排球场上的一颦一笑，这就足以证明这是一个洋溢着女孩的青春魅力的游戏。当然这也基于游戏自身的制作品质非常高，而沙滩排球本身反倒成了辅助的因素。游戏系统方面提供给玩家最大限度的自由，其中既有针对新玩家的比较容易上手的设定，也有针对高级玩家的需要认真钻研的部分。你可以一边轻松游戏，一边让自己的眼睛得到无限的享受。

所谓隔靴搔痒，冲着CG女孩买游戏的人，《DOAX》这种程度的游戏已经是十分满意的了。但是如果你是一个对游戏中的CG女孩没有兴趣的人，那么《DOAX》在你眼中的确算不上什么上乘之作。拧干了水分，《DOAX》其实真的不过是一滩没营养的渣子而以。



记得在圣经的故事中有这样一段故事：“上帝从亚当肋下取出一块肋骨，用这块肋骨又制作出一位女性名叫夏娃……”

“夏娃”这个词曾经一度是美女的代名词，她是人类中最具有“骨感”的女人。在现在时尚的潮流中，“骨感”的女人无疑是最具有吸引力的女人。在《圣经》中，夏娃是用骨头制作而成的——请注意是用“骨头”——“骨头”这类词在美术中用来形容人体时，则被改写为“骨感”，在人类社会中很多标准身材的模特都被“骨感”这个词形容过。当然，在许多人眼里这并不一定是“美”的代表，也许还是健康不良的表现。但是，审美标准的变化就是这么奇妙，在游戏玩家眼中，任何一个CG女孩都是夏娃的延伸——她们同样是被制造出来的，取悦于大众的产品。而其最重的特征，也正是电脑CG的拿手好戏——骨感。

现今，游戏大部分都是由各大厂商自由开发的，为了吸引玩家的眼球（请注意玩游戏的人群中男孩子要比女孩子的数量多很多），自然是要以男性玩家的情趣为主，异性相吸这个道理是放之四海而皆准的！

但是，游戏同现实最大的区别也在于“骨感”。两者之间的真与假是不难辨认的，一是由父母生养而成，另一个则是完全由电脑描绘出来，虚幻飘渺的东西总是可以给我们许许多多的联想。现实社会没有的，文明社会不能容忍的，完全可以在虚拟的生活中得到满足。既要做得冠冕堂皇，又要有所忌惮，这样3D POLYGON制作女孩子的引擎技术在近几年突飞猛进的原因自然也就不言而喻了。这种虚拟的女孩子可以部分满足人类对于异性的渴望，在虚拟的生活中可以为每一种感官需要而服务。当然，这指的不是人类的某种低俗的念头，而是人类向往“美好”的愿望。



几年前的夏天，玛丽莲·梦露的身影一度出现在各个报刊杂志上，这位神奇的女性如果活到今

天已经有76岁了，可是人们心中久久挥之不去的还是那个圆润丰满的梦露，她的完美身材整整造就了一个时代。她的身材在多本杂志里出现，梦露风情万种地坐在海滩上，金色的卷发、灿烂的笑容、圆润的曲线，一切都很完美，包括她的小肚腩。但是她坐着的时候肚皮中间有一条横着的皱褶，对于今天来说，这显然是胖的标志。今天的模特们，没有人敢把这样一张肚皮上有皱褶的照片拿出来秀，那就像一场公开的侮辱。然而对于3D POLYGON制作的天使们则完全不用考虑这些，一百年、两百年，甚至更加久远，只要所储存的资料数据没有消失，完美的身材、秀丽的面容就永远会出现在大家的面前。

过去，一台32位的主机便可以顺畅的播放一段动画，这比起用POLYGON运算出来的人物要在硬件上要求更低，这意思也就是制作游戏的成本会更加低廉，但是在现下科技突飞猛进而且厂家间竞争日趋激烈的日子里，采用这种2D方法的人已经明显减少了！



现在的游戏业内普遍存在着一种3D美女掩盖2D美女的势头，其原因十分简单——首先，新科技的诞生是人类欲望催化的产物，这倒不是说人类为了满足自己的那点可怜欲望才会积极创新的。随着科技的进步，以往的2D技术已经为大家所熟知，大量的游戏作品呈现了大量2D游戏角色，其中比较著名的有像“饿狼传说”中的不知火舞、布鲁•玛利，还有“樱花大战”中的樱、李红兰等等。她们都是大家所熟知的经典，但是面对这些过于卡通化的角色，你们大家难到没有感到虚假吗？游戏中的角色表现几乎尽善尽美根本找不出可以挑剔的地方，但是现实中真的可以找到这样的女孩子吗？反之，我们来看看3D美女、首先她们可以具备有不输于任何现实中人的长相，不亚于詹尼弗•洛佩兹、小甜甜布兰妮这样的圆润身影，还要有娇嗔可爱的声音，这些无不以现实为基础，略有夸张也不至于像2D角色那么离谱。在2D游戏中滚爬了多年老玩家，面对如此现实的诱惑，怎能不怦然心动。

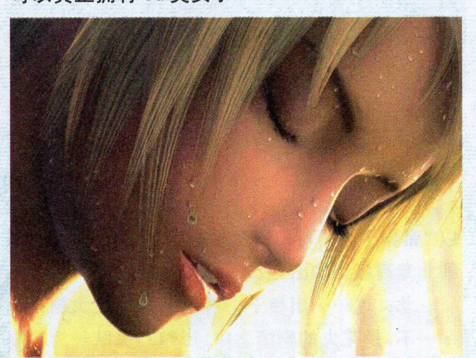






我们来仔细研究一下POLYGON美女，这种由主机运算出来的具有骨感的女孩子，正是现今游戏业内最流行的人物造型。是各大厂商正在采用的一种他们认为廉价而流行的赚钱引擎，难道不是吗？沙滩排球，死或生，VR战士，铁拳这每一款游戏都是在反复印证这番话。POLYGON美女确实是引来了不少大家的目光，过去的2D游戏中是体验不到这种感觉的，拥有立体感是多少老玩家梦寐以求的东西啊。

这种POLYGON美女引导我们走入了一个新的世界——POLYGON的世界，点与点、线与线这之间的联系绘制出一幅立体的人型，POLYGON美女最大的优势在于其灵活的活动空间，一挥手一投足都是可以随心控制，但是主机的运算速度是压制POLYGON美女的最大障碍。动辄千万的线条运算不是一台普通的机子可以达得到的，运算速度上去了，性能和成本也就跟上去了。一台PS2的价格也不是十分廉价的，毕竟游戏公司也要存活。所以硬件与画面是完全成正比的，FFX中的女主角尤娜不正是最有力的证据吗？不过随着POLYGON技术的越加成熟，制作POLYGON美女的游戏引擎会越加容易。当成本不在是问题时，才可以说：“我们已经可以真正拥有CG美女了！”



最后，我们也要提一提静态贴图制作成的美女。这种制作费低廉、画面唯美的制作工艺，广泛受到各大电脑游戏厂商的青睐。一张具有立体感的美女像虽然不会四处移动，但是光凭画师的绘画能力就不知道可以倾倒多少的玩家，现而今还在采用这种技术的游戏已经比较少见了。但是像一些以制作传统王牌游戏的厂商，例如KOEI的王牌作品《信长之野望》系列，其对于人物的描绘工艺，又逐渐走回到静态贴图的老路上。毕竟，对于像《信长之野望》这样的作品，完全采用全3D POLYGON技术制作的美女头像又和2D有什么差别呢？究竟又会有多少人能够接受以致喜欢呢？



然而，许多年来世界范围对于3D美女的热情有增无减，越来越多的FANS诞生，他们所拥护的都是虚拟游戏中的美女。这也许和电视的发展有关，有常识的人都知道无论拍照片还是上电视，画面上的人通常会比本人稍稍显得胖了一些。所以，那些需要经常上镜的美人为了更好的视觉效果便必须选择更加的消瘦。这过程是痛苦的，我深有体会，但其完全可以看作是为了事业做出的必要牺牲。然而POLYGON的女孩子则完全不必要担心这种牺牲，胖瘦可以随着人心里的愿望随意调整变形，重要的是完全不必担心反弹……



不管您是喜欢现实中的美女也好，还是喜欢完全由虚拟制作成的3D女孩也好，那都是个人的自由。我们不必为了这个问题而大惊小怪，甚至将其上升到心理研究的层面上。其实，你和我一样明白——虽然3D女孩现在已经种类丰富，而且大有铺天盖地之势，但是虚拟游戏中的女性是不能够取代现实中女性地位的。PS2做不到，NGC也做不到，谁都不可能做到，要是想的话那就要在流行趋势、审美情趣和现实需要极大完善之后才可能会实现，就让我们来真心的相信科学技术才是创造一切伟大事物的主宰者吧！我们希望与3D女孩面对面的美好愿望终有一天会实现的……

摄影家的~~欲~~野望——热血如潮

世界，光与暗的世界
在这个由光与暗组成的世界中
能够成功地捕捉到这两者
就可以成功地捕捉到一切

——BT 摄影评论协会会长:valkyrie= 马赛克 & BT 摄影家:北大路花嫁 = 马赛克

valkyrie（以下简称 V）:在游戏界流传着这样一句话，那就是“别人说好的游戏你要玩，别人说不要的游戏你更要去玩”。

北大路花嫁（以下简称北）:诚然，像我们这种能够被称为专业玩家的人应该时时刻刻以这句话为准则，其实，无论这是出自哪位前辈之嘴……不对，是口，他都是要提醒我们，所有的游戏中都存在着等待你去发觉的有意思或者有意义的东西，而不要因为别人的一面之词则忽略或者放弃属于自己的寻求的权利。

V:北君所言精辟。所以，我们这次做这项有意义的工作就是为了告诫所有还没有意识到这点的落后群众，然而起这种领导带头作用的任务，也是势必会落到我们这种聪明得连打针吃药都傻不下去的人的肩头之上的。

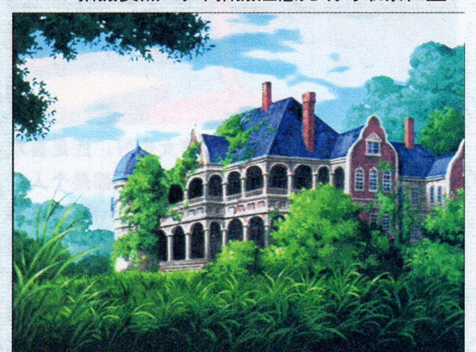
北:诚然。

（众:等着的，你们两个老 BT，给你们告主编去~！）

V:北君，不如，我们就先从你的名字谈起吧，相信所有朋友都对这名字产生了浓厚的兴趣，定是十分地想知道其来源罢。

北:好，如此的话，就先将这名字的出处告知诸君罢，首先，请大家来看这张照片:

＜照片编号:BT01＞
＜拍摄时间:某次外出任务＞
＜拍摄地点:市郊某别墅＞
＜拍摄要点:野外拍摄注意光线与取景位置＞



这是队长带领手下二人在浣熊市区郊外洋馆所照，此次任务危险致极，手下二人分别遭到了被 T 病毒感染的蜘蛛和读者的……错了，是毒蛇的攻击，幸而在千钧之际得队长相助才脱出升天，然此三人怎知，该洋馆栖息着上古怨灵一只，因怨气太深而无法成佛所以徘徊至今……

V:哦?! 这到是头次听闻，不知这怨灵是……?

北:哼哼~（轻蔑地），料到会出次问题，V 君请看:

＜照片编号:BT02＞
＜拍摄时间:某次外出任务＞
＜拍摄地点:市郊某别墅内＞
＜拍摄要点:活着回来＞



照片中若隐若现这一女子样物便是怨灵。

V:好惊好惊~!

北:看到此处，相信诸多《樱大战》粉丝（FANS）们已经惊呼此怨灵与我部巴黎分部中北大路花火队员的相似罢。

V:的确，无论从发型、样冒还是服装的样式，就连服装的颜色都与之相同~!

北:诚然，不知 V 君是否知晓队员北大路花火的祖籍是……?

V:世人皆知，花火乃是扶桑传统女性之典范，其弓道茶道书道花道皆有大成，更被部内人士赞为大和抚子，今生能结实如此之小娘子，真是我们的祖德不浅呐~!

北:诚然，然则断定此女灵为花火早年夭折之 MM，实乃北大路家上上下下之遗憾，乃全部里里外外之损失，乃天下 BBTT 玩家之残念呀~! 先将心痛之事作罢，然 V 君可否知道此女之名……? 之前必定给以提示:花姑娘出嫁

V:莫非就是……花嫁……?（花嫁在日文中是新娘子的意思）

北:然也……

（众:你们两个老 BT~! ）

北:此虽乃笑话诳语，但也能透射出各方面之用心呀，其实，有很多的事件还是完全有根有据的呀，V 君知晓否?

V:这，知之甚少，不甘不敢现世于众人之前就以“帝剧 7 大不可思议”为据罢。不知北君是否了解此专有名词的出处?

北:这……出自于《樱大战 4》北大路花嫁……不，是花火的剧情之中，当时乃是队长为搪塞其而脱口而出之辞罢。

V:好惊好惊~!（就是答对了并惊叹其记忆力强的意思）

北:既然 V 君提及，今次就将帝剧 7 大不可思议之 1 的“爆裂娘”揭示与此吧~! 诸公请看!

＜照片编号:BT03、BT04、BT05＞
＜拍摄时间:不明＞
＜拍摄地点:帝国歌剧院地下 2 层＞
＜拍摄要点:3HIT 达成必要＞







北:众人皆知，我部花支部有一中国大陆女子，祖籍北京却说得一口正宗的流利的关西方言，其生性好学，求知欲旺盛，只可惜天生愚笨，往往是学而不精实验失败之作品比比皆是，诸多的室内纵火与爆炸案件皆与其有关联，幸得我部高级将领米田中将之庇护才幸免牢狱之灾，而警视部的案件档案上多了一遍又一遍的“实验误失”的萝卜章印。

V:因此，此娘被部内人士戏称为爆弹娘。（日文中“娘”表示小姑娘的意思）

北:……V 君，我们的习惯是:每天吃饭要持筷子而非叉，烙饼卷葱要沾黄酱而非醋，方便以后要使草纸而非砂纸……同理，称呼女孩要用女子而非娘……

V:跪谢赐教……

北:其实，此女劣绩早以超过于此并不知悔

改，就连关系到全部上下诸君性命之光武也敢上前改上那么一改，所以出现了专有名词——锅炉·改……错了，是光武·改……自那以后，光武的精神指令中多出了自爆那么一项。而且，无论什么东西，在此女面前都是撑不过30秒种即变成准备入修理场的残品次品，鉴于其分裂道具有功特此将其称号升级为“爆裂娘”并成为了帝剧7大不可思议……之一。

V：莫非，这组照片就是北君拍摄的，摩托驴……摩托车惨遭其分裂的情况？

北：然也，相信诸公也曾在诸多媒体上见到该情形，只可惜皆被小报记者、狗仔队将事实歪曲，硬说成是其在维护部内设备……幸而我亲临现场才了解到了事情的真相！

V：愿听之……

北：请听录音：

BT03：我就不明白了，每次拆装一遍都会多出个螺丝来……

BT04：哇~~残了！

BT05：……从队长身上卸下来的就是不能用……现在才明白太晚了。

V：这……这最后一句又作何解释……？

北：哎……此女实在是生性顽略……考虑到我部荣耀，在下不想再多说了，只再奉上照片一枚，以解除诸君心头之疑虑……请看！

＜图片编号：BT06＞

＜拍摄时间：某夜晚＞

＜拍摄地点：帝国歌剧院“爆裂娘”队员之部屋＞

＜拍摄要点：借助现有物体遮挡18X画面＞

（众：别歪曲事实~！）



V：如北君所说，帝剧上下诸如此类之事数不胜数，有的则可以成为在座诸公的笑柄，有的也只有部内人士才略知一二，有的，则成为了禁段之X档案帝剧版，北君，不如趁此机会做个微量披露罢，事以至此，皆为死，死国可乎？

北：好~！在下就为诸公吐血奉上一张雪藏多年之珍品，请看。

＜照片编号：BT07·密＞

＜拍摄时间：某夜晚＞

＜拍摄地点：帝国歌剧院西侧路＞

＜拍摄要点：躲避队员怒气的轰杀＞



V：这……部内队员与上级领导的夜生活照？然女性队员则学艺妓拌舞娘以供领导娱乐……？

北：非也……试问V君是否了解《樱大战4》？

V：区区不才，只通百遍有余……

北：既然如此……记录画面上的签名，V君总应知晓罢？

V：共14人，分别是我部帝剧8人队员、巴黎分部5名队员与队长之名。

北：世人皆知如此，但其实不然，还有一人签名V君定未曾得见……

V：哦？殊不知这第15人究竟是……？

北：当然是与我部队长有暧昧关系之人了，给以提示：并非女性。

（众：抽丫的……）

V：……请赐教~

北：那就是我部最高指挥，曾经经历过降魔战争的支配人——米田中将。而在《樱大战4》的结尾处，已经给足诸君提示，V君可否记得米田中将手中所持酒壶？

V：北君真是一句话点醒我梦中人呀，米田将军酒壶上的二字就是“神田”，两人名字的缩写，表示关系非同一般呐。如此发现另在下震惊不已，北君之研究可见一斑~！

北：区区不才，千遍有余……再来看此照片，二人鬼混归来被帝剧队员与副司令堵个正着，为开脱，队长挺身而出编造二人出入红灯区之事，司令则可以倚老卖老避开责任只管闷头大睡，而队长需承受众队员抓挠搓板之刑法呀。

V：是抓挠、搓板，劳烦北君点个顿号……

北：岂止这些呀，若是单方肉体摧残也罢，只可惜还要遭受精神上之攻击，真可谓花组双杀呀，而且队员们各个残忍成性，在下入得虎穴才拍摄到了这张室内照，只当时队长已经残不忍睹，才没有拍摄留念。

＜照片编号：BT08＞

＜拍摄时间：某夜晚＞

＜拍摄地点：中美合作所·花组部＞

＜拍摄要点：记得关闭闪光灯＞



V：如此说来……这花组队长一职还真是担当不易呀。随时时刻刻有MM相伴但也年年月月与死神为临，在下与诸君看到的皆是其平时如何自在风雅置身于MM之中的得意神情，看来今后也要尽量理解并支持队长的工作才是……

北：嘟~！你这没有骨气的破落户~！想不到你也自甘堕落到怜悯队长的立场之上，殊不知这队长的略绩，实在可悲可叹可憎可怒呀~！

V：何出此言？莫非北君比世人更了解队长的为人不成？

北：事实证明一切~！看来在下近日来是少了在江湖中的走动，误让诸君堕入了错误观念，今次就揭队长其人的真面目~！

罪证一：趁人之危！

＜照片编号：BT09＞

＜拍摄时间：自由行动时间＞

＜拍摄地点：浴室＞

＜拍摄要点：只拍姑娘就可以了……＞



北：第一个惨遭毒手的就是我部中最平易近人的队员——真宫寺 樱。姑娘生活简朴，毫无奢华爱好，只是因从小家庭教育环境的影响而有洁癖，平日里每天房间不但收拾的一尘不染，就连风吕也要去上个两三回哩。（日文中风吕的意思就是泡澡），然而一次浸泡时间过长，晕厥于浴室外的床塌上并被队长抓了个正着呀（剧情的意思是大神发现了晕倒的樱后，求大神用手给她做冷敷，这里选择扶揍手、脚为好，脑门也可，但要注意避开敏感部位）这禽兽非但不旅行身为队长要救助队员的义务，反而在其身上寻寻觅觅摸来摸去~！如此禽兽，不该遭人唾弃吗？

V：该~~！

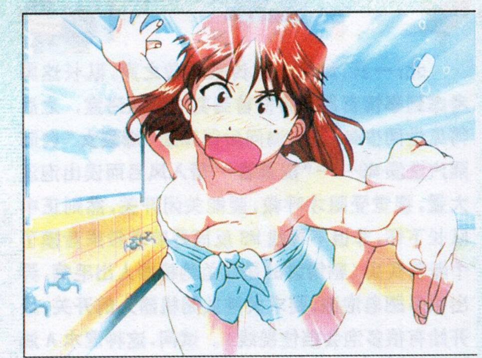
罪证二：制造陷阱！

＜照片编号：BT10＞

＜拍摄时间：自由行动时间＞

＜拍摄地点：浴室＞

＜拍摄要点：计算提前量＞



北：在上次浴室事件过后，队长深知浴室尚有开发利用空间，于是花时间巧安排，故意在湿滑的地面上放置肥皂数枚并成功滑倒我部TOPSTAR队员一名（剧情的意思是神崎不小心猜到肥皂滑倒，之后大神将她搀扶回房间休息，当然，是神崎的房间……）。这厮还装出一副慈善的假脸孔来欺骗队员，假借端茶倒水之机会大肆进出少女房间——N次。试问，如此禽兽，不该遭人唾弃吗？

V：该~~！

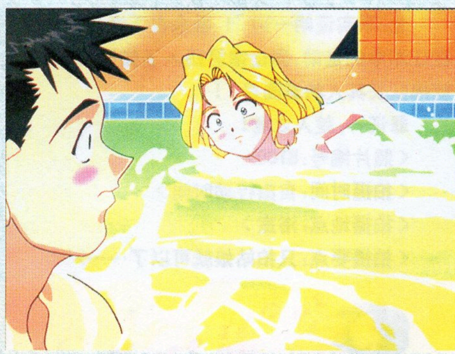
罪证三：负面教育

＜照片编号：BT11＞

＜拍摄时间：自由行动时间＞

＜拍摄地点：浴室＞

＜拍摄要点：携带潜水工具＞



北：有了上两次经验以后，这厮更是跃跃欲试，竟然冒着被热水泡晕的危险躲藏在风吕之中，这和红狐狸潜水袭击路过野鸭的卑鄙行经有何区别?！最另人发指的，竟然连幼小的发兰西少女队员也不放过（剧情讲的是大神洗澡的时候爱丽丝误入近来，大神只好潜在热水中，可惜海军军人不是神仙鱼，终究还是……）。还好队员急促呼救将之赶走，末了也只骂了一句“你这H人~！”罢了，殊不知这将给教育带来多大负面影响。试问，如此禽兽，不该遭人唾弃吗?

V：该~~！

罪证四：混水摸鱼

＜图片编号：BT12＞

＜拍摄时间：自由行动时间＞

＜拍摄地点：浴室＞

＜拍摄要点：在18X镜头出现以前完成拍摄＞



北：一日，地下1层传来呼救之声，队长这厮考虑到事情有易无害便首当其冲奔向浴室，之后得见世间少有一景，询问后得知是“爆裂女”自制蒸汽洗澡MS——“搓澡君”带入风吕而误出泡漠大量，视觉受阻才呼救，望能关闭开关，然则正中队长下怀，非但不寻找MS反而寻着求救声音摸了个着着实实（剧情讲的是红兰的机器人出毛病，弄出很多肥皂泡泡，要求大神关闭机器人的开关，最开始有很多泡会挡住视线）。试问，这种混水A油之举，不该遭人唾弃吗?

V：该~~！

罪证五：冒犯上级

＜照片编号：BT13＞

＜拍摄时间：自由行动时间＞

＜拍摄地点：浴室＞

＜拍摄要点：小心降职处罚＞

北：队长这厮在数次经历后更是热中、不能自拔切越发胆大，竟然偷窥副司令入浴，幸而我部副司令经历过降魔战争且修得非凡洞察力量，在队长要进行越轨行为之前就已经出言制止，然念在队伍和睦重于一切的指导上，也只说了“男人皆有此欲”云云了事，试问，这种深得上级庇护还不反省的禽兽，不该遭人唾弃吗?



V：该~~！

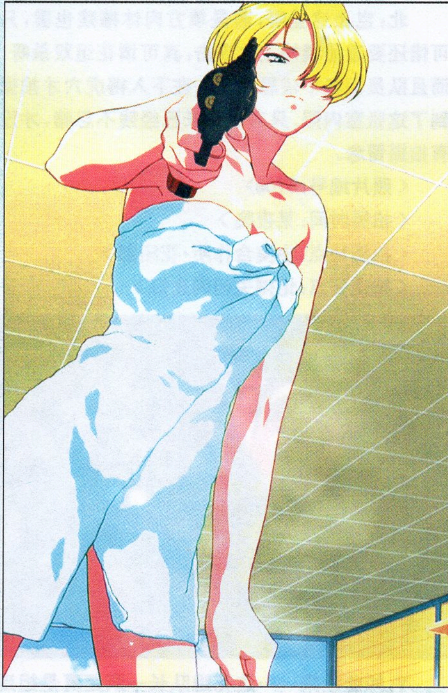
罪证六：睚眦必报

＜照片编号：BT14＞

＜拍摄时间：自由行动时间＞

＜拍摄地点：浴室＞

＜拍摄要点：精神指令——必闪＞



北：然恶有恶报，多行不易必自毙，直至一次浴室潜入行动失败并遭到痛击恐吓后，队长这不名誉之举动才有所收敛。这全都仰仗我部在苏维埃联邦进行过革命战斗的队员与其爱物“爱菲尔特•MK2”（该队员爱铳之名字），并怒斥到：如果再这样下去就把他埋到雪里，这就是所谓的雪藏吧……

V：如此说来，队长改悔否?

北：哼~！试问一个禽兽不如的人怎可能知道改悔二字，事发以后，这厮一直耿耿于怀，幕后调查出该队员情人仍旧坚持在苏维埃联邦革命的战斗前线，于是乎就买通军队，向这无辜之人开了冷枪，使其战死沙场了呀……5555555555（哭）中岛，你死的冤枉呀。（剧情讲的是…………剧情真的不是这样的-_-b）

V：这……实在难以另诸君信服呀，北君是如何得志那远在北方的苏维埃联邦之事呢?

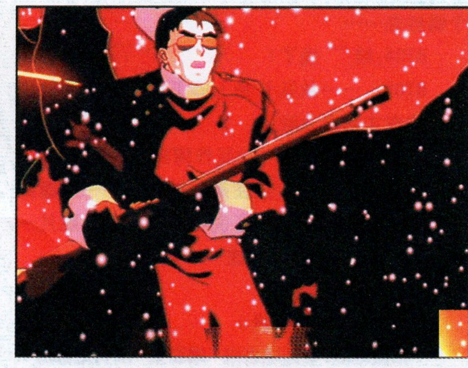
北：嘟~！莫非尔信不过我部战地记者之照片不成~！诸君请看！

＜照片编号：BT15＞

＜拍摄时间：苏维埃联邦革命战争时期＞

＜拍摄地点：苏维埃联邦＞

＜拍摄要点：找一个像中岛的拍……＞



北：看~！照片虽泛着代表年代久远的黄色，但烈士牺牲前的刹那仍被清楚地记载着，他的死，并不只代表母亲失去了好儿子，我部队员失去了好恋人，正是苏维埃国上上下下之遗憾，是革命队伍里里外外之损失，是天下BBTT玩家之残念呀~！

众：谁……谁来制止他们呀……

主编：快~！在读者被这两个BT搞疯之前就拖出去毙了~！

V：不~！我是评论家，我跟主席照过相~！我跟总理握过手~！听报告我坐第一排，我带头领他们鼓掌~！你们不能打我脸~！

北：V君，不要向恶势力低头，著名科学家阿基米德在被杀害前说的最后一句话就是“不要妨碍我BT”呀~！

（实际上是“不要妨碍我研究学问”……）

……

就这样，二人被拖走了，随着之后的两声枪响，众人不得不重申那句话：

有的人的死重于泰山，有的人的死轻于鸿毛，轻于鸿毛呀……~



PS2 主机与周边器材的区分与维护



现在大家都说不太清楚自已用的是什么直读，因为现在好多机子买的时候都是改好的，所以现在给大家讲一下确认自已用的是什么直读的方法！现在我先说一下现在市面上用的最多的三种直读吧!!!

大家其实可以试出自已用的是什么直读的！方法如下：

1、玩了 PS2 游戏后，如果要接着看 DVD 影碟或者玩 PS1 的游戏，就要关掉电源重新启动才行，要是看了 DVD 也不能直截玩 PS2 的游戏，也要重新启动。这种方法是 APPLE-CHIP!!!

（这种直读是现在完美直读中最差的直读了！它的出盘率最低！）

2、放入 PS1 游戏后，按住 RESET 键不放 3 秒钟，它会变成红灯，这时松手，然后再按住 RESET 键不放，等电视出现图象后才松手。OK。这种方法是 NH 直读!!!

（这种直读是现在市面上能买到的最多的一种直读！它的性能比较平均，就是有时会出现红屏的现象！）

3、放入 PS1 游戏后，按住 RESET 键不放 3 秒钟，它会变成红灯，这时松手，然后再按一下 RESET 键，看到下面出仓键的蓝灯亮后，再按多一下 RESET 键。OK。这种方法是 BLUE-CHIP!!!

（现在新出的直读 BLUE-CHIP。它是香港出的。因为它是比 NH 的更新的直读，现在香港那边改机都用这种直读了，所以 30006R 的机子在香港要是改好过来的话，这种直读现在用的比较多了。它的优点是比 NH 要更稳定！出盘率最高！）

大家可以回家试试！

维护方面的问题

一.电源部分

因为各国民用标准电压不同，有些 PS2 型号使用 110V 电压作为电力输入（主机额定允许最高电压 120V）。在中国使用必须加用 220~110 变压器。由于变压器质量参差不齐，电气属性的稳定性可能造成 PS2 不正常工作，最明显现象是由于 110 端变压器质量差造成的抗电压波动电压稳定性差。如果主机长期在偏高电压下工作可能对主机自带变压器造成一定不良影响，甚至熔断保险丝。许多 PS2 出现的开机完全黑屏，连风扇也不转动的故障现象，很可能是电源的问题。

新买来的一级变压器应关心一下输出端电压是否标准。最简单初级的方法是，打开一级变压器外壳，在 PS2 工作状态下将伏特表并联于电源输出端，电压在 110 到 120 之间，指针没有明显波动可以认为比较稳定合理。没有负载的情况下电压值无价值，必须在 PS2 正常工作的情况下测试。如果是 220V 直插的，就没有这个困绕了，目前市政供电质量还是很不错的。

二.光驱部分

争议最多也是麻烦最多的部分。

1.物镜清灰：按照 SONY 的设计来讲，光驱是严禁打开的。但是在使用过程中的灰尘问题，会造成光头读取能力一定程度上的下降，PS2 的光头确实不可避免地要进行清洗。清洗时需要打开光驱盖，将物镜和光头暴露出来。一般来讲，用皮老虎配合白云毛笔就可以解决好光头物镜上的灰尘了，严禁用酒精等有机容剂擦洗光头物镜，否则会造成光头物镜表面增透膜容解破损、物镜悬浮系统变形移位，进而导致报废整个光头。

2.大动干戈尽量应避免：如果实在是年久灰多，仅靠清理物镜无法改善读取情况，则需要清洗整个光头反光回路了。这是无奈之举，小蛇极不推荐这样做，相信弊大于利。请在灰尘少的房间里做光头开壳工作，小心松开三处倒扣的搭脚和细小的锁紧螺丝。并且要特别留意脆弱的排线！如果需要溶剂擦洗的话，建议采用脱脂棉签蘸蒸馏水，将 45 度放置的折光镜细心擦拭一下，并且千万不能把棉絮留在光头里！

3.还有关于光驱的响声，有时侯光驱入仓时候的异常响声并非改机引起的，仓门齿条和传动齿轮上的润滑脂干涸后，在大量堆积灰尘的作用下回形成各种奇怪的响声，久而久之可能会严重磨损传动件，形成不可恢复的磨损。在发生初期，通过增补润滑脂，可改善甚至彻底排除这个现象。

三.手柄

玩家接触最多也是最容易出问题的外设。L3 是使用最多的按键，而且从受力角度上来说，不是十分牢靠。如果没有极佳的用材和制造工艺，L3 一定是最快报废的一个按键。遇到组装的手柄无奈的方法就是尽量少用 L3 键，用十字键代替……碰倒只能用 L3 控制方向的就没有办法了，所以，好好爱护 L3 吧……个人感觉 PS2 的原装手柄还是相当耐用的，以前小蛇有一个 SCPH-7501 原配的 DUAL SHOCK 手柄和 N 个类似的组装手柄，组装手柄的 L3 坏了三个，原装的那个还是好好的。这也就是为什么那么多玩家都绝对追求原装手柄，它的品质不是几个组装手柄累加可以企及的。

1. 手柄适用久后接触不良问题：在 PS 的 DUAL SHOCK1 时代，当按键出现不够灵敏的时候，通常采用粗质地的纸团打磨按键金属接触点，并且用少量 2B 铅笔涂于导电橡胶处增加接触良好性，并且屡试不爽。到了 DUAL SHOCK2 普及的今天，这个方法仍然适用。

DUAL SHOCK2 标榜的 256 级压感并不是什么高科技的东西，所谓的 256 级也只是一个商用宣传噱头罢了。只是在金属触点处增加了很薄的一条压变式电阻，随着橡胶垫按键压力的不同产生的阻抗不同，输送不同大小的信号电流，产生一个可模拟的类比信号，所以将游戏中的动作和控制按键力度结合了起来。（但不得不承认是个聪明至极的廉价方案）目前没有一个游戏制造商会去对应什么 256 级，在这么小的压差范围内，人类的手指是不可能做出如此精确的 * 作的，所以最多也就 20 到 50 级罢了。既然原理就这么简单，改善接触灵敏度的方法也是清理一下触点处存积的塑料外壳磨损下来的细小颗粒，轻轻打磨一下变阻条和触电表面就可以了，2B 铅笔这个法宝却不在适用，会导致压差功能混乱。

2. 震动出现问题：PS 系主机目前为止的手柄震动电力为 9V，由主机手柄插口处右起第三针供电的，右起第四针是零电位。如果主机震动出现故障，可以先排除主机的问题。如果主机经常性地杀手柄（今天在论坛有一位玩家反映了类似的情况，小蛇以前朋友的在 PS 上也碰到过），建议测量震动供电电压是否在 12V 以下，否则就是控制模块失效造成的对手柄满峰值供电。解决办法恐怕也只能更换这个模块了，不然就断开第三针的接线，废掉震动功能。

四.风扇

新主机十分安静，用久了呼呼声干涩而嘈杂。不少玩家以为是光驱的响动，其实很可能是风冷系统的原因。

1.首先是入风口灰尘过多堆积，造成入风不畅——最大的隐患不是散热，而是空气被迫从光驱缝隙中进入，并带进大量灰尘，光头遭殃。所以清理进风口比清理光驱实际而重要，属于避免经常拆光驱的预防措施。进风口用毛笔刷，皮老虎吹都可以，不怕灰或者认为对口水控制能力特别强的，用嘴吹也没人反对:)

2.风扇长期运行轴承润滑油干涸。取下风扇，在底部轴承处点极少量润滑油即可，切记。

文 / 远远



ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解谜	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	AVG	冒险

日期	游戏	类型	厂商	售价(日元)
PLAYSTATION				
5月1日	From TV animation ONEPIECE	RPG	BANDAI	5800
5月22日	Major Wave	SLG	HAMSTER	1500
	Major Wave 系列 アーケードヒッツ 苍穹红莲队	STG	HAMSTER	1500
5月	怪盗アプリコット	AVG	TAKUYO	未定
PLAYSTATION2				
5月1日	此花 3 ~ 在虚伪的影子旁 ~	AVG	SUCCESS	3800
	NBA2 灌篮天国	SPT	E·A·SQUARE	6800
5月8日	最强 东大将棋 2003	TAB	每日放送	6800
5月15日	人形电脑天使心 只属于ちぃ的人	AVG	BROCCOLI	6800
5月22日	ファントム–PHANTOM OF INFERNO	AVG	PRINCESS–SOFT	6800
	ファントム–PHANTOM OF INFERNO–(初回限定版)	AVG	PRINCESS–SOFT	7800
	MAXPAYNE	ACT	E·A·SQUARE	6800
5月29日	TRANSWORLD SURF	STG	ATARI	6800
	最终兵器彼女 限定版	AVG	KONAMI	9800
	最终兵器彼女	AVG	KONAMI	6800
	シムピープル お茶の间剧场	RPG	E·A·SQUARE	6800
	电脑战机バーチャロン マーズ	ACT	SEGA	6800
	Caf·LittleWish~ 魔法的料理 ~ 初回限定版	AVG	PRINCESS–SOFT	7800
	Caf·LittleWish~ 魔法的料理 ~	AVG	PRINCESS–SOFT	6800
5月	マジカルパチンコ コットン パチンコ实机シミュレーション	SLG	SUCCESS	4800
	纯情房东俏房客	AVG	KONAMI	4800
	纯情房东俏房客 ~ 初回限定版 ~	AVG	KONAMI	5800
	山佐 Digiワールド SP~ 海一番 R~	SLG	YAMASA	4800
2003年春	DARK Angel~ 吸血鬼默世录 ~	RPG	ソフトマックス	6800
	Catan	TAB	CAPCOM	未定
	机甲兵团 J–PHOENIXII 序章篇	ACT	TAKARA	未定
	三国志战记 2	SLG	光荣	6800
	伊苏 I·II	RPG	DIGICUBE	未定
	伊苏 I·II 限定版	RPG	DIGICUBE	未定
	Never7 the end ofinfinity	AVG	KID	未定
	大众高尔夫在线	SPT	SCE	未定
	永远守望你 ~Rumbling hearts~	AVG	Princess	6800
	永远守望你 ~Rumbling hearts~ (初回限定版)	AVG	Princess	7800
	赤龙战士	RPG	ENIX	未定
	真·女神转生	PUZ	ATLUS	4800
2003年初夏	我们的太阳	RPG	KONAMI	未定
2003年夏	御龙使 ワールドDブレイク	RPG	BANPRESTO	未定
	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	ETC	TOMMY	4800
	索尼克 ピンボールパーティ	TAB	SEGA	未定
	SHINING·ソウルII	RPG	SEGA	未定
	新约 圣剑传说	RPG	SQUARE	未定
NGC				
5月23日	RUNE II~コルテンの键の秘密 ~	RPG	FROM SOFTWARE	6800
5月	F–ZERO GC	RAC	任天堂	未定
	ファミリースタジアム2003	STP	NAMCO	未定
	SPECIAL 人生游戏	TAB	TAKARA	6800
GAMEBOY A				
5月1日	NARUTO·忍者全开! 最强忍者 大结集	ACT	TOMMY	4800
5月2日	洛克人 ZERO2	ACT	CAPCOM	4800
5月8日	恶魔城 – 晓月圆舞曲 –	ACT	KONAMI	4800
5月23日	とっとこハム太郎 4 にじいろ大行进でちゅ	AVG	任天堂	未定
5月30日	メタルマックス2 改	RPG	nowpro	4800
	メタルマックスリターンズ改	RPG	nowpro	4800
5月下旬	am3アダプター	AM3	周边	2800
	am3ブランク·スマート メディア	AM3	周边	2000
	am3ブランク·キャラクタースマートメディア	AM3	周边	2000
5月	お买い得シリーズ「麻雀コレクション」	TAB	カルチャ ブレ ン	4800
2003年春	Onimusha Tactics	S·RPG	CAPCOM	未定
X–BOX				
5月29日	カンフーパニック	ACT	Microsoft	5500
5月	エクスチエイサ	RPG	アイディアファクトリ	6800
	大战略 7	SLG	ク ルキッズ	6800
	C.A.T ~サイバーアタックチーム~	AVG	ハイド	6800
WSC				
5月2日	机动战士高达 基伦的野望 特别篇	SLG	ANDAI	4980

图片欣赏



怪盗アプリコット

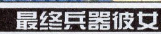


此花 3 ~在虚伪的影子旁~



人形电脑天师心 只属于ちぃ的人




最终兵器彼女


三国志战记 2


赤龙骑士



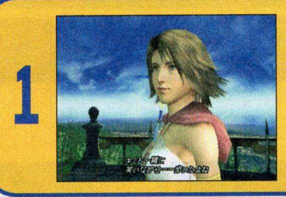
F–ZERO


御龙使



月间销售榜

1



最终幻想 X-2

PS2/RPG/2003 年 03 月 27/175 万 7481 套

海怪：太爽快了，要不是这期攻略太多把《名作大家谈》挤去很多页，否则我一定会对其大加评论一下。

2



妖精战士·精灵的黄昏

PS2/RPG/2003 年 03 月 27/9 万 1493

石田：秉承原作系统，保留前作世界观，复杂处理人物关系，是一部成年向作品。

3



瓦利奥制造

GBA/ETC/2003 年 03 月 21 日 /8 万 3282

valkyrie：这是一个由上百个 MINI 游戏组成的 MINI 游戏合集，99%的 MINI 游戏很有意思，适合大家一起玩。

4



パチスロ必胜法！ サラリーマン金太郎

PS2/SLG/2003 年 03 月 20 日 /7 万 5595

蚂蚁：这个游戏你玩了吗?你呢?你也……? 是啊，这个游戏究竟是什么呢??

5



游戏王 8~破灭的大邪神~

GBA/RPG/2003 年 03 月 20 日 /4 万 9391

海怪：总体来说并不是我喜欢的人物和故事设定，从系统方面来讲和前作几乎无异，起码开头的 5 分钟无异。

6

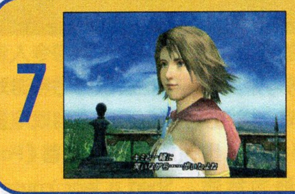


妹妹公主 2

PS/AVG/2003 年 03 月 20 日 /4 万 9290

valkyrie：能攀升到排行榜上的 PS 游戏一定有它的道理，然而国内是很难买到传说中的 D 版了……

7



真·三国无双 3

PS2/ACT/2003 年 02 月 27/98 万 4190

海怪：每天开机必定要玩 2 个小时的游戏，本以为因为制作该游戏攻略的缘故会对其失去兴趣……

8

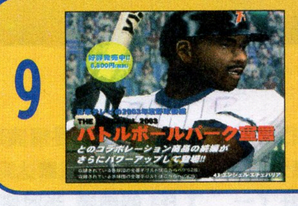


塞尔达传说 四支剑

GBA/A·RPG/2003 年 03 月 14 日 /15 万 1070

valkyrie：每次接触这个游戏的时候都会出现一批持不同意见的人，进行"萨尔达达人"进行单纯理论辩论。

9



THE BASEBALL 2003

PS2/2003 年 03 月 20 日 /3 万 7872

石田：完全是制作给日本人的游戏，国内不要说是该游戏的 FANS 了，即使是盘也很难见到，罢了罢了。

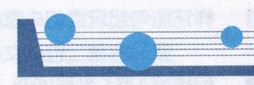
10



最终幻想战略版 A

GBA/S·RPG/2003 年 02 月 /38 万 4149

石田：估计下个月就可能成为伟大的基数部队中的一员了，尽管各方面制作都非常出色，不免有些遗憾。



游戏期待榜

1



勇者斗恶龙 8

PS2/RPG/ENIX/ 发售日未定

非常期待本做中新咒文的登场，不知 ENIX 公司在几年时间后重新制作的该系列作品会有什么改变。

2

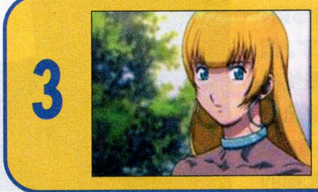


生化危机 4

GC/AVG/CAPCOM/ 发售日未定

塞满网络的宣传画面啊，动画中，袭击里昂的迷之生物是以前作品中从来没有出现过的。

3



樱大战 5~别了吾爱~

PS2/AVG+SLG/SEGA/ 发售日未定

在《热血如潮》随处可见开发这巧心思的作品中，是否还能不断带给玩家们惊喜呢?

4



最终幻想·水晶编年史

NGC/RPG/SQUARE/7 月 18 日预定

从画面上来看，设定是脱离了我最害怕的，天野老师的魔掌，但是……太过幼稚了。

5



新约·圣剑传说

GBA/A·RPG/SQUARE/2003 年夏

难度方面来说，完全不适合孩子去玩，在前一作中饱受折磨后，今次的作品是否会在难度上做调整呢?

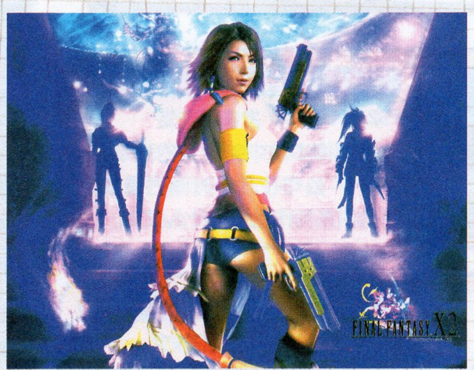
责编 /valkyrie

枪炮玫瑰——运用你的幻觉

纵横四海

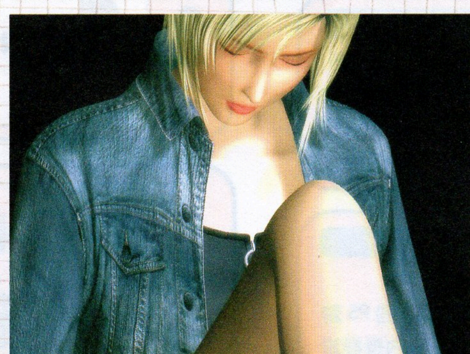
作者：海怪

我是个准摇滚迷，枪炮玫瑰虽然是支流行金属乐队，但他们的旋律是可以让我的耳朵接受的。Rose的嗓子也很“变态”，着实让我为之疯狂了一段时间（肚中的虫子：你在写什么，我们要的是游戏）。对不起！我忘了这是本游戏杂志了。我们今天要说的是持枪的“玫瑰”们，写这篇东西纯粹是为了恭贺FFX—2的到来。在我心中她不但是一款万众瞩目的大作，还让我们看到了游戏角色逐渐转型的过程。甚至可以说，这款游戏就是诞生在玩家们支持的浪声中的。所以，玩家们永远是伟大的、是可敬的。（虫：你少来，要不赚钱SQUARE能出游戏）不说废话了，Come on！让我们进入正题。

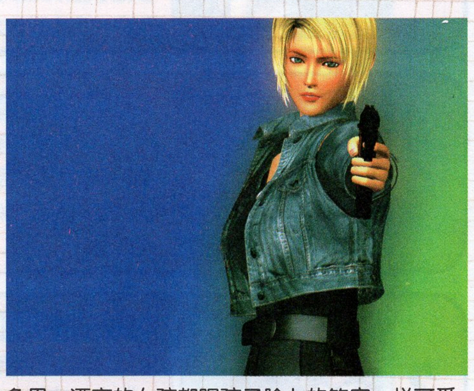


第一个登场的当然是我们心中的女神——尤娜さま了！玩过《FFX》的人有很多，知道尤娜的就更多了。她美丽、善良、温柔还略微带着点稚气和无奈，这就是我对她的评价。在太十的故事里她是位大召唤师的女儿，从小就背负着拯救世界的命运，对于一个十几岁的女孩来说未免有些太沉重了。但是她以优良的表现完成了这一历史使命，并最终找到了自己所爱的人。不过，她毕竟是个弱不经风的女孩，除了召唤亲切的GF们也只能作点补补血、解解毒之类的工作了。（虫：你玩的时候就把尤娜的各项值练满了，完全可以当战士用）这与她携带的兵器有很大的关系。魔法杖就是为了使用魔法而设计的，你非用它砍人也没人能拦你，只是实在不顺手。这次好了，FFX—2里尤娜登场时的武器居然是手枪，你可以放心地让尤娜杀敌了，用着还顺手，姿势又漂亮，连击数还多，真是一举多得。说到枪，我得提一句。男人们手中持枪的时候真是异常威武，像某某边中的XX丁；当然我还是更喜欢女孩子们拿枪的样子，妩媚中透着危险，这正是我们想要的“枪炮玫瑰”。而且在FFX—2中她的着装也有了重大的变化，不仅衣服穿得少了，动作也活泼多了。可是突然改变尤娜的着装也引起了不少老玩家的微词，有人说这就改变了尤娜作为圣女的形象，在下倒认为只要游戏做得好就不用计较这些微小的变化，我十分期待尤娜持枪杀敌的英姿。看过预告片尤娜在舞台上尽情演唱后，总有一种说不出的感觉。她是在寻找泰达吗？也许是吧。这时我又想起了FFX的结局，当时倒没有觉得多么感人，现在回想一下当时的情景，还真是挺忧伤的。就像《运用你的幻觉》这张专辑中的一首歌——《Don't cry》。If we could see tomorrow, What of your plans，No one can live in sorrow……Don't your cry tonight, I still love you baby……这歌，唱的也很忧伤，完全符合当时尤娜的心情。好在新作中尤娜有机会找到自己的爱人。（虫：其实游戏结局做得惨一点更好，这样还能勾起玩家们丰富的想象）

我们的第二位美女枪手是谁呢？（虫：P.E中的阿娅姐）好！就是她吧。那是在公元1997年春天一个阳光明媚的下午，我和一个兄弟迈着坚定的步伐奔向了一家电玩店。刚进屋就看到了这款游戏的片头动画，二话不说，掏钱就买。两个星期后第一遍通关，感觉极好。开始阿娅不知道自己有某种抵抗线粒体的能力，可还是在第一时间就投入了对线粒体的战斗。在剧院中她推倒身边的男伴，举枪瞄准的瞬间完全忘记了自己的危险，这也是我后来一直叫她大姐的原因。随着剧情的发展，我们看到了她是位勇敢、坚强、有责任心的“好姐姐”。在她保护警



长的小儿子时，那种坚毅是很多男性都无法做到的。她和尤娜最大的不同就是她拥有独立解决危机的能力。在医院、在废旧的港口、在博物馆中，她都很好的控制了局面，面对一个个怪异的敌人，她没有退缩。着装方面她也比较符合实际，牛仔裤配上短短的夹克，真是绝美！游戏初期她是穿着礼服上战场的，那款款莲步让所有的玩家记忆犹新。到了2代，我们的大姐更成熟了。她剪短了头发，感觉上更加坚强了。不过2代的操作系统真是叫人难以恭维，很期待PS2上能够推出系列的第三作。《Sweet Child O' Mine》可以表现阿娅的性格，She's got a smile that it seems to me，Reminds me of childhood memories，Where everything，Was as fresh as the bright blue sky，Now and then when I see her face……Sweet child o' mine，Sweet love of mine 在我印



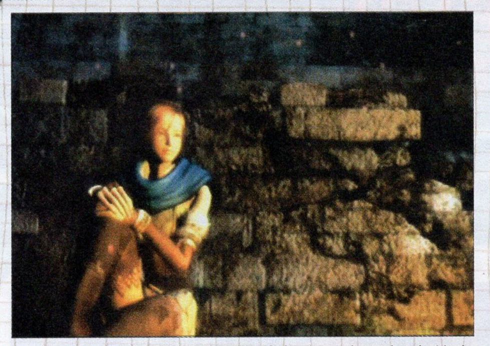
象里，漂亮的女孩都跟孩子脸上的笑容一样可爱，甭管她拿枪不拿枪。（虫：所有持枪女孩中我最喜欢阿娅姐姐了。）

看了两位较瘦弱的美女，这次让我们刺激一下吧！即将登场的是一劳拉·克劳福特。对于她大部分玩家都不会陌生吧？《古墓丽影》系列fans真的不在少数。发掘古墓这种危险的活动男人做都有点力不从心，偏偏劳拉很是在行，而且游刃有余。加之劳拉拥有强健的体魄和完美的身材，在需要的时候还会些散打功夫，俨然成为了盗墓行业的大姐大。游戏中的细节倒没记得多少，印象最深的还是劳拉出浴的那段动画。呵呵！真是诱人啊！（虫：打住，打住，你就不能正经点）《古墓丽影》最后还被搬上了银幕，在游戏中这也是不多见的。安吉丽娜·朱丽

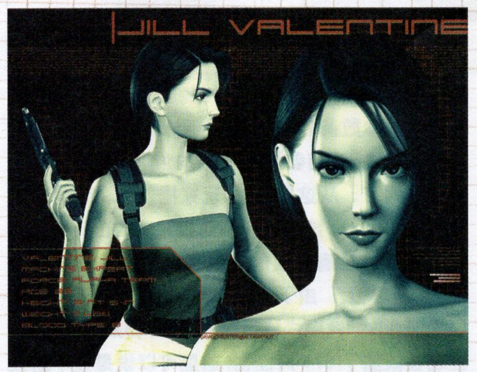


也没有辜负大家的期望，她的扮相和体态均令人满意。穿上格斗短裤与紧身上装的招牌服饰后和游戏中的劳拉简直一模一样，绝对够COOL！在游戏电影化的路上她走得很远，也很成功。用这首《Patience》形容她最为合适。Shed a tear 'cause I missin' you，I'm still alright to smile，Girl I think about you ev'ry day now…… Said woman take it slow，It'll work itself out fine，All we need is just a little patience。不用多说了吧？这样的女人玩家们要耐心品尝才能体会她的味道。

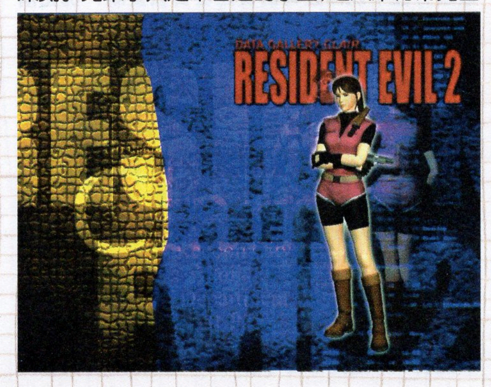
接下来这位大家可能比较陌生。她就是《混沌军势》中的阿西亚。她的着装和摆的pose极像



FFX—2中的尤娜，衣服后面也加了一条不知有什么用的装饰“尾巴”。不知道SQUARE和CAPCOM的设计人员谁学谁？她们俩人的相似程度就像18号和玛丽一样。剧情方面嘛，也显得有点老套，阿西亚只是为了报仇才踏上征途的。面对敌人时也显得不够果断，还得主角出来帮忙。在下对这款作品了解得实在有限，只能谈些较浅薄的东东。感觉她是个可有可无的角色，出场纯属剧情需要，最后还被打伤了，要不是有人出来相救没准就挂了。结尾也是作为陪衬出现的，唯一高兴的可能就是主角了。（虫：不过此人好使，如果你玩这款游戏一定不要错过使用她的大好机会）在《运用你的幻觉》中我也找不到合适的歌。她，就说到这儿吧！



吉尔、克莱尔、瑞贝卡这三位也都是用枪的高手，生化迷们已经把她们当作了这个游戏的招牌也说不定。“生化0”中的瑞贝卡是个较柔弱的“新兵担子”，刚刚加入警队的她就加入了这个预测不到的危险行动，在自己的伙伴——死去之后也没有放弃任务。“伙同”特种兵比利逃出了危机四伏的列车，如果是我这时候就会飞速逃跑，而她又继续进入“洋馆”深入调查事实真相，在下真是佩服的全体投地；最后放走患难与共的比利的那一幕，真是让人热血澎湃；（虫：你是看到军礼就热血澎湃吧？）生化2是我接触的第一款此类作品，印象相当深刻。克莱尔只是个普通的学生，进入莱肯市完全



是偶然事件。第一个碰到的不是自己想找的哥哥，而是同为新人的里昂警官。在简短的对话后两人分开各自行动，在经历了无数艰难困苦后，他们终于逃出了这个满是丧尸的城市。自此以后克莱尔成了生化危机的常客，在《维罗尼卡》中她也有上佳的表现。最为惊险的就是飞机货舱里的那段情节，用木箱把恼人的BOSS撞下飞机，在玩这段的时候我不厌其烦的打光手中所有的弹药，试图作掉追踪者。但是不成啊！不是兄弟无能，是丧尸打不死。再说说吉尔JJ，她可是大有来头。身为S.T.A.R.S.组织的资深队员，跟随α小组前往莱肯市郊外的一间大屋调查那里发生的“生化危机”。后来在与追踪者交战时被病毒感染。个人认为她在以后的作品中会第三次登场，有了她我们就用不着再怕什么丧尸和舔食者了。就用这首歌《I Don't Care About You》形容她们几个吧！ I'm from south Philadelphia, I'm from Avenue C?? I've seen empty hands it was ready to freeze???? From the valley hotel?? 虽然歌词不很贴切，但歌名很是说明问题，我们真的不用担心她们三个的安全。给她们枪后，您就瞧好吧！



再仔细想想还有谁？好像还有一位贴边的，她就是《荒野兵器3》中的Virginia。她的一身行头就说明了她的身份——牛仔女枪手。这个游戏的世界观很独特，拥有浓重的美国乡间气息，游戏中的所有主角都是一水的牛仔。战斗也分为马上战和地上战两种形式，当你操纵角色们在草原上奔驰时的那种感觉简直无法形容，最牛X的是同时还要和敌人战斗。 Virginia是个开朗且勇于冒险的女孩，她还



有个特长，就是会骑马，看来尤娜她们得多学点东西了。（虫：FF系列里有飞空艇，不用骑马）她吗？就用这首歌吧！《Welcome To The Jungle》 Welcome to the jungle, We got fun 'n' games……In the jungle, Welcome to the jungle Watch it bring you to your knees, knees, I wanna watch you bleed。这首歌反映的是一种生活态度，凡事快乐，用在这里还算贴切。

最后还有一位就是我们的蕾吉娜（RAGINA）小姐，她可是“很能行”的恐龙杀手呀！出自著名的AVG游戏《美女与野兽》……不对，是《恐龙危机》！在“第三能源”研究所发生严重裂变后，蕾吉娜奉命率领特殊作战小队前往勘察史前孤岛，后来登陆失败，营地遭巨型不明猛兽袭击，损失惨重.在故事中她面对各种恐龙的袭击，最终完成了任务并逃出了小岛。其实我蛮喜欢她的，原因很简单，在开门时，可以清楚地看到她修长的腿还有那一头红发。可她的名气远远不及生化“三姐妹”，大家现在也未能在诸多的《恐龙危机3》续报中看到她的身影，真的很遗憾。



说了这么多“枪炮玫瑰”，大家也看得有点晕了，我们来恶搞一下吧！我有个提议，就是把这些持枪美人攒在一个游戏中，来个大乱斗，就做成马里奥大乱斗那样。也可以做个休闲游戏，就叫《枪花沙滩排球》。故事是说尤娜的男友泰达中了1亿美元的大奖，于是在浩瀚的太平洋上买了座风景如画的小岛。尤娜约来了她的这些朋友决定在岛上举行一个沙滩排球比赛。游戏中可以购买各种泳装和小型装饰品，在达到某种条件后，美女们还会表演一些可以让众多男性玩家为之喷鼻血的节目。（虫：好啊！好啊！这点我很赞成你的观点）再或者做个《枪花炸弹人》什么的。（主编：你，你，你在干什么？扣你半个月工资）呵呵！以上内容纯属个人建议。

下面我们总结一下吧！下表列出众小编对这些女孩的综合评价。

	登场作品	美丽程度	人气指数	综合指数
尤娜	《FFX》	10	10	10
阿娅	《P.E》	9	9	9
劳拉·克劳福特~	《古墓丽影》	6	8	7
阿西亚	《混沌军势》	7	6	6.5
吉尔	《生化危机3》	8	9	8.5
克莱尔	《维罗尼卡》	9	9	9
瑞贝卡	《生化危机0》	8	8	8
Virginia	《荒野兵器3》	8	6	7
蕾吉娜	《恐龙危机》	7	7	7



游戏玩人的经典手段

作者:MD2

作者的话:看的时候不要喝水吃东西,出了事我不负责的……

游戏本身的问题很普通也很普遍,仓库番,抽屉问题,拼图等等就不算了。宝物 a 放在 b,b 在 c,c 在 d 然后直到 z 也很正常了。收集,育成,交换已经成为标准了。隐藏关,隐藏情节既然已经成为标准就算了。“重度游戏”,“美式难度”反正总有人能打穿不缺我一个。

咱们就说一些杂志攻略中“明显欠打”的。

——通过这里需要玩家有一点音乐细胞。

——如果之前玩家练过级这里就很轻松了…………

——NPC:啊,他出去了,一时半会不会回来,你们要去找他吗?

——NPC:抱歉,我也不知道在哪里。

——NPC:唉,你们实在是太冒失了……(主人公一行刚在固定情节中被干掉,所有贵重道具都已经用掉,包括只能使用一次的关系到完美结局的最终必杀)

——某身上装有终极装备已经满级的靓妹/帅哥队友:抱歉,从这里开始我就不能和你们一起走了。

——某个身上只有一格血的 npc 冲向关底:我要为 xx 报仇!

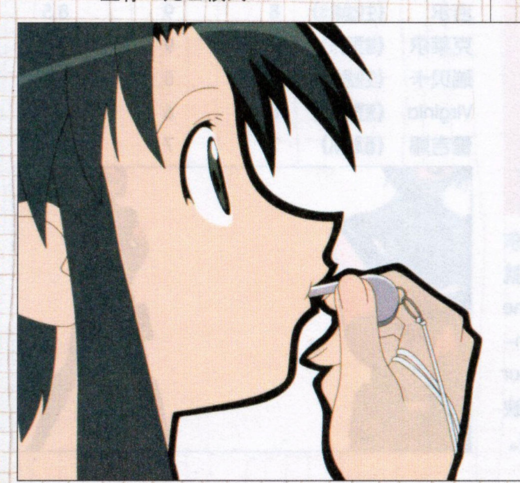
——给外国语言学研究生准备的外文谜语(《第七访客》有一个题答案好像是“害羞的吉普赛人狡滑地敏捷地在我的地窖里幽会”——其中会用到 22 个 y)。

——“费尔马”大定理(以及一切不要求证明只要求了解的数学问题)。

——…………即可得到 xx 称号,密码寄回公司可参加抽奖。

——xx(某个巨弱角色)专用模式。

——生存/死亡模式。



——这只是关底的第一形态,所以不很强,之后他/她/它开始变身…………

——这里是完全随机的,所以需要一点运气。

——游戏累计运行 xx 小时后,或翻版 xx 遍即可得到 xx。

——“完美结局”“二周目”

——可以继承上代的记录。



——迷宫的第 874 层有一张 cg(当然是 h 的),拿不拿就看玩家的了。

——选暴走版【捌佰柒拾肆神庵】的 2p 颜色在【麻宫克里斯蒂娜】专有场地的最后一局时间剩 30 秒以下攒满三段气槽血少于 4 分之 1 被对方以腿系必杀技击倒后起身瞬间输入前下开始逆时针转两圈最后停在后下按两个拳加轻脚就可以发出隐藏超杀“禁•贰千伍佰叁拾壹式——逆凤凰天破无双鬼神乱舞脚”,极为华丽但减血不多。

——剧情进入到后半段后,地图东南角群山围绕的沙漠里绿洲边上的小镇左上方从水井开始向右数第四个小屋向下第五棵树旁边有块岩石颜色很特别,推开露出一个地道,进去后下到第 8 层,左边第一个路口向右直走 7 格向上经过 4 个屏幕的距离,右面的墙可以穿过去进入一间隐藏房间,调查那个蜡烛没有点燃的柱子,打倒出现的怪物就可以得到宝箱,它很强要做好准备。

——在穿版第 2 次进入的隐藏舞台 xp 里,走到地图上的 d4 区,站在悬崖边黑线的左边 3 步,后退到墙角,加速跑在悬崖边向 10 点钟方向起跳,就会落到绿色的平台上,如果之前收集的星星足够多,这时还应该剩下一丝血,马上起身右跳开枪打死 2 只怪物,蹲下躲过飞来的斧子,赶快向前跑进洞口,就可到达隐藏舞台 xp2。

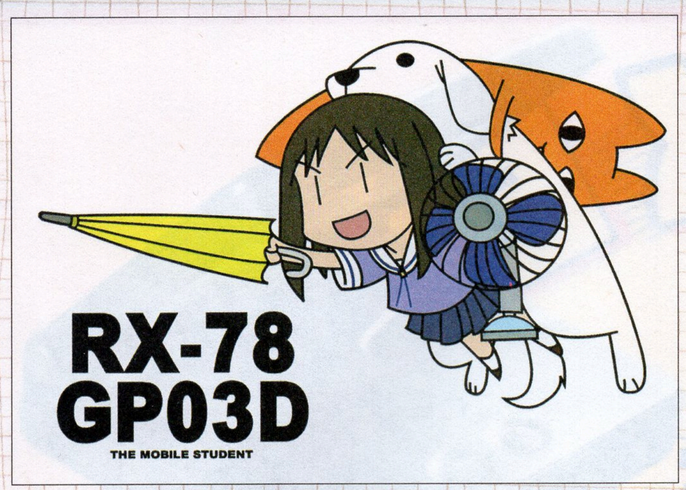
——这个游戏的 xb 版特别修正了 mm 胸部晃动的参数,而且是可调的!只要前三天的水中排球比赛进入前 3,第 4 天晚上就会有电话约玩家去地下游泳池比赛,赢的话,就可以得到神秘道具猫耳朵,穿关后开始新游戏使用这个道具,就发现 option 里多了一项内部参数调节!!还可以调泳装大小哦!!

——终于,随着最终关底的惨叫,城堡里的怪物都苏醒了。从这里开始,玩家操作的角色将变成小妹妹 lolita,她只有一格血且无法攻击。必须把地下室最底层房间里的三枚星之徽章安到城堡主塔的望远镜上,由于 lolita 只能带 1 个道具所以要来回 3 次。途中怪物很多要小心,特别是 2f 大厅里现在聚集了 874 只怪物,这里可以说是整个游戏的最难点,但对于身经百战的玩家来说一定算不了什么。

——我方最初在地图下方,只有主人公一个人,先干掉周围的 253 支敌人部队,然后火速赶到地图的各个角救出队友,去晚了他们就死了。救出所有人后即可挑战地图上方的最终关底。他的 hp 是?????,其实只有 87400 点,各项能力满值 255,身上都是神圣装备,包括可以防御一切属性魔法的大魔王铠甲,而且在几个魔法师的魔法作用下能力翻翻。必须先由女主人公用最终魔法打掉关底的完全防御,否则攻击是无效的。他身边的小恶魔很讨厌,攻击力强不说而且每回合还会自我复制,优先消灭。我打了 110 遍才过去,大约要打 994 回合。

——哥儿们!真有你的!你现在全部数值都超过 90,在全县赛猪大会上连拿 3 届冠军,而且之前的 253 个特殊事件都搞定了!今儿是三月初八,晚上七点零四分,俺们村儿的村花【橙旗湿纸】在村东头那颗歪脖老槐树下等你,还愣着干什么!快去吧!哎!回头把经过跟哥儿几个详细说说!听见没有!

——猛犸谷赛道第七个发卡弯后的 s 道最难过,这时玩家车速一般在 253 左右,且车头外偏,难以控制。一定要在出弯前 0.874 秒放油,方向左打



11度，然后抬刹车摇杆回中轰油全力冲刺，这样就可以贴着草皮冲过去。

——这张地图敌方有11个基地，开局后最迟2分53秒就会有人来推你，其中很可能有圣冰淇淋骑士和粒粒橙法师的组合，而且可能有2组！唯一的办法就是缩到地图的角里，用地堡把自己围起来，然后用四个巫师当祭品召唤出第二形态的犬神史奴比。趁它抵挡的时候你赶快造兵升级，把圣冰淇淋骑士的血耗干，以后就好办了！

——这个游戏的规则和其他方块差不多，不同之处是光排满是不行的，方块上都有数字，相临3个方块的数字和是8,7,4都可以消去，但和机器在根性模式中对战时，必须掌握"bter连锁法"，就是必须连锁消去几个方块，而且顺序必须是8,7,4。连续3个以上874连锁产生后，就可放出999号超杀！大量方块落下，一举消灭对方！

——最终关敌人基地是个大迷宫，敌人如潮水般涌来。最终boss是你的克隆人，动作灵活，速度奇快。房间四壁都是镜子，千万要看准敌人再开枪，否则光束反射回来很可能打到自己。反正是最后一战了，那些特殊装备留着也没用，都装上吧！

出自游戏《向北》

——开始不久的时候，第一个部屋左边抽屉里有棍子，过道左边有一道门被胶黏住无法打开上面写着"2"的字样，去2楼有大壁画的房间用刚才得到的棍子和钩子组合取下画，上面有一个键盘，只要按下的键成"2"的形状，隔壁房间右边的柜子就可以打开了，里面有胶带。然后去锅炉间把管子坏处用胶带修好（用毛巾也可，但分支会变）拉开关开火，拿大镜子用胶带把浴室的门修好，琴梨和鮎要洗澡的时候，马上去脱衣所，就可以在她们洗澡的时候进入脱衣所偷看了，估计那个镜子是魔术镜吧！活活！可以看两次不同的哦！

——ss版《恸哭》，随便抽出一段就牛很X！

超级无敌黄金大赏——某种你不懂的外文，不爽可以外加全程语音无字幕，再不爽还可无图象。

下面是游戏以外的问题。

没什么好解释的，都是故意恶心人的，抽就一个字……

——thebest，simple2000，x周年纪念，完美，重生，廉价，最终复刻，国际，初回特别限定，资料片（原作必须）同捆，外设（外设必须）同捆，超级无敌霹雳千喜大礼包——游戏本身是网络对战机能搭载，威力加强（KOEI专用），Advance，第253次进化革命，男孩女孩人妖复合，赤橙黄绿青兰紫黑白灰水晶宝石半透明闪光集成，XXX—011，dx，ex，plus，alpha版——厂商商品编3.1415926。（只适用于Mexico版10/120V电压60HzNTSC—M制式的8740型主机）

——《xx》中的特别角色将客串《xx》。（比如藤崎诗织客串到《青蛙过河》里，反正都是konami的）

——专用周边发售（上代周边不通用）。

——某人：抱歉，这里写错了，正确的走法是……

——杂志：攻略上部完，请看下期。

——厂商：为解决这3个bug，请去download页下载补丁。

——"抱歉，手柄有点不好使…………"

——代表"水下八关"，代表"赵灵儿不死"，代表"可以使用撒非罗斯"的"三哥带表"。

——"中文配音，日文字幕。"

——"昨晚由于地下电缆施工问题造成停电，现已恢复，给您带来不便请原谅。"

——"抱歉，由于不可抗力，上海第二服务器用户资料全部回档。"

——某死人：xx的专用直读第三版终于出了！我试过了！好使！只要在光驱指示灯闪第3下后的1000分之874秒按B就可以了！多试几次就熟练了！

男人必杀——美眉：人家要玩这个游戏，你陪人家玩嘛！（说着拿出《爱的小屋》）

学生必杀——死党：我爸我妈都睡了，咱们关了灯小声玩。（说着拿出《生化危机》）

d版玩家必杀——老板：据说这批d版都不好。

z版玩家必杀——厂商：请到各地专卖店换取修正版。

欲哭无泪奖——连续攻略20个小时后出现字幕：记忆卡尚未格式化，是否格式化？　○：确定

tgfcer评委会特别奖——我不是来吵架的，但xx绝对是垃圾！

st1评委会特别奖——该死的xx！还不还我盘！去看悄悄话！

nt评委会特别奖——那个……谁买到这期杂志了？

mop评委会特别奖——谁玩这个国产游戏了？

大奖——PS2手柄怕震……

硬件：

CPU厂商：相比上一代产品有了质的飞跃。

显卡厂商：可以应付x年内游戏的需求。

SEGA：这是可用到xx年的主机

SONY：机能是xx的xxxx倍，超越了xx定律。

微软：适合世界各国玩家。

SNK：这块基板机能还没挖尽。

3DO：全世界发售一亿台。

大赏———任x堂：xx的xx决卖不过xxxxxx台，我们才是业界第一。

软件：

光荣：忠于史实。

TECMO：乐趣决不仅仅是看美女。

SQUARE/大宇：xx是名作续篇，我们一定尽全力作好。

ENIX：只要xx卖过xm台，我们就把《xx》作到上面。

SQUARE与ENIX合并：《勇者的幻想》《最终的恶龙》

CAPCOM：将由xx独占，决不移植到其他主机上。

KONAMI：我们决不炒冷饭。

万代：并不只是动画游戏，有独特魅力。

SCE：打造叫好又叫座的新大作。

EA：我们的体育游戏世界第一。

ID：可以在主流配置机器上流畅运行。

elf：《同x生3》，《下级x2》接近完成，即刻发售。

illusion：有很高的游戏性。

所有二流H-GAME商：好评发售中!!

所有三流H-GAME商：绝赞贩卖中!!!

国内厂商：精品出击，超日赶美。

一等奖——尚洋：全面超越《C&C》，绝对精品。

群众：

x派玩家：xx的魅力是xx永远无法相比的。

骨灰：这游戏我认真玩过了。

otaku：受不了现实里的女性。

欠打者：xx的模拟器出了!!

杂志：文章只代表作者观点，与本刊无关。

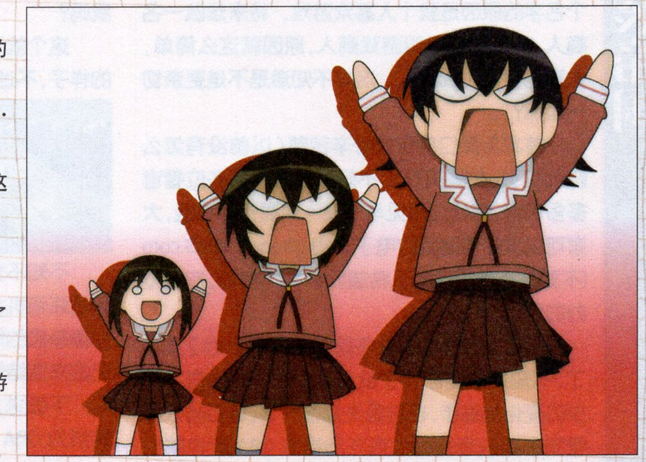
奸商：你放心，我这绝对是真货。这已经是赔钱卖了。

网上交易对象：我骗你干吗呀?!

h党党员：我不只是为了看cg。

撰稿人：我预言XXXXXXXXXxxxxxxxx....

金奖———中国玩家：只要游戏真好，我一定支持正版!!!!





GBA3D 游戏特别报道

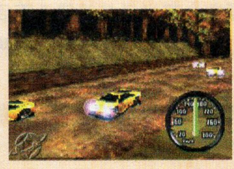
当初任天堂对外宣布 GBA 将是一台终极的 2D 掌上游戏机，但是其 3D 机能确实不敢恭维，按当时设计来说，GBA 只可以处理简单的 3D 效果，但欧美游戏厂商的不断进取使得 GBA 上 3D 游戏一再刷新表现效果记录，现在就让我们来观赏一下美丽的 GBA3D 游戏世界。

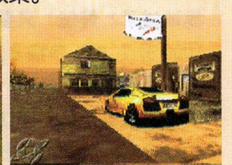
近日 http://www.gbadev.org/ 放出了一个 GBA3D 引擎的测试文件，让我们再一次感受到了科学的进步，下面两幅图片都是笔者在自己在电脑上截取的，烧录到烧录卡在 GBA 上运行，效果一样的出众，几乎可以与 ss 媲美，开发者说，以后会公布原代码，让我们来准备迎接 GBA3D 效果的美丽新世界吧～



下面再让我们看看 Pocketeers （原 AGB Games 公司）的情况。该公司因为其出色的 GBA3D 引擎而广受关注。

这些是他们新发来的赛车游戏 demo1（公布已经有一段时间了），展示了一些新的汽车模型和室外的景色。显然的是，这个 3D 引擎经过漫长的开发才能达到现在的效果。

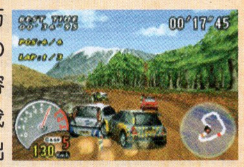




在看过虚幻的 GBA3D 机能演示后让我们来看看目前已经做成游戏的几款 GBA3D 游戏，由于此类游戏目前已经众多，我只找了几款比较有代表性与历史价值的游戏来介绍给大家。



《星域毁灭者 2173-遗嘱》可算是 GBA 上的第一款第一人称 3D 射击游戏吧。看游戏画面就知道当时技术的低劣。



《V 拉力》具有历史意义的一款 GBA3D 作品，虽然只有 32M 容量，但其表现效果让我们给 GBA3D 机能给出了新的定义。给收次接触的朋友给了不少的惊讶。

笔者在截稿前刚刚拿到了 GBA3D 游戏最新作《疯狂出租车》。画面表现效果也是不非常不错。疯狂出租车原本是 DC 上的名作，现在也移植 GBA 了，还将会有更多的更新颖的，甚至是原创的 3D 游戏登陆 GBA，让我们拭目以待吧～！

即将发售 GBA 游戏特别关注！

鸣谢掌机之王负责人游戏商人

本次商人我初次登陆电电，先来给大家做个简单的自我介绍（好老土的开场白啊）。

大家看了我的名字可不要误会哦，不要以为我是几十岁的游戏店大叔了，我可是 20 刚过头啊（年轻真好），并且我也不是开游戏店的哦，起这个名字的原因是我个人喜欢游戏，将来想做一名商人，所以就起名叫游戏商人，原因就这么简单，大家也可以叫我商人，这样不知道是不是更亲切一点那？

首次负责口袋帝国好辛苦啊（以前没有怎么做过啊），如果有什么不好的地方还请各位看官多多包含，有什么意见与建议一定要告诉我哦，大家可以发邮件到我的电子邮箱 gbgame@163.com（不要发病毒文件呀），希望我们共同努力，把电电办的更好。

最近《勇者斗恶龙怪兽篇－旅者之心》发售了，不知道各位都玩了没有，比 GBC 时代有了不少的变化与进步，在这里先推荐一下，还有当大家看到本期杂志的时候疯狂出租车 GBA 版也就快要与大家见面了，说起来还是比较期待的，不过目前商人自己最期待的就是下面这款 GBA 即时略战略游戏了，算一算，本作是 GBA 上第 3 款即时略战略游戏，但可惜的是目前连游戏发售日都没有公布，只放出了一些图片与资料，这不是要急死我吗？

这个就是放出的游戏图片，看起来还满不错的样子，不过我最关心的还是电脑的 AI 问题。



不知不觉写了这么多，本次就到这里吧，希望以后还有机会可以这样轻松的与大家闲聊，如果手捧杂志的您，也认为这样闲聊感觉还不错的话，记的来信给编辑部哦！

下面送大家一个见面礼物，一个将 GB 游戏转换为 GBA 格式的工具，有了它，大家就可以在 GBA 烧录卡上玩 GB 游戏了。

目前软件是 0.1a 版，虽然有很多不足，比如部分游戏会出现花版，不可以记录等事情，但总的来说已经是相当不错了，可以转换大部分的 GB 游戏（包括 GBC 游戏，但 GBC 专用游戏现在还不支持），并且支持部分中文游戏，有烧录卡的朋友一定要试试，大家可以到这里下载 http://gameboy.xaonline.com/web/down/show.asp?id=583



近期 GBA 作品总览

这个月,新游戏的数量和质量就如同入冬以后树上的叶子一样锐减了许多,主要是没有什么特别引人注目的大作登场,这也许是即将进入游戏淡季的先兆吧,这里多多鼓励掌机玩家去发现那些游戏性高的但是不太引人注意的游戏,去发觉其中的乐趣吧,然后再给我们投稿……这个月要多谢掌机之王的游戏商人,想知道更多情况的可以登陆他的网站:www.gbgba.com,上面也有电电的广告啊~~!

汤姆和杰利 - 逃出地狱



- 发行商:New Kid
- 游戏类型:ACT
- 容量大小:32
- 语种:English
- Zip 包大小:1.28MB

品评:猫和老鼠这对欢喜冤家又登陆 GBA 了,故事情节当然是以搞笑为主了,就算是攻击也可以让你一乐,非常适合低龄玩家 *^-^*

洛克人与佛鲁迪



- 发行商:Capcom
- 游戏类型:ARPG
- 容量大小:64
- 语种:English
- Zip 包大小:1.28MB

品评:洛克人系列一向是以高难度著称,如果技术不过关的话,还是不要碰,本作强烈推荐给那些 ACT 达人,操作手感极佳。

世嘉拉力锦标赛



- 发行商:Sega
- 游戏类型:RAC
- 容量大小:32
- 语种:English
- Zip 包大小:1.28MB

品评:嘉拉力美版,与日版一样完全没有表现出世嘉拉力应有的素质,游戏中马赛克严重,欣慰的是,游戏中操作手感与速度感还不错。

防御者



- 发行商:Midway
- 游戏类型:STG
- 容量大小:32
- 语种:English
- Zip 包大小:1.28MB

品评:虽然说 GBA 上飞机游戏不是很多,也不要用这样滥竽充数吧,放在 FC 时代的话还可以,一款建议不要购买的游戏。

古惑狼 2



- 发行商:Universal
- 游戏类型:ACT
- 容量大小:64
- 语种:English
- Zip 包大小:2.47MB

品评:绝对的欧美版 ACT 佳作,动作表情丰富,操作感也不错,老少皆宜,尤其是部分关卡画面也相当不错,游戏音乐也让老玩家异常感动,推荐。

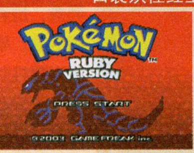
索尼克 2



- 发行商:THQ
- 游戏类型:ACT
- 容量大小:128
- 语种:English
- Zip 包大小:2MB

品评:针松鼠索尼克又登陆 GBA 了,保持了系列作品一贯的完美速度品质,游戏中剧情没看头,毕竟索尼克玩的就是速度,感受的就是一个爽快。

口袋妖怪红宝石



- 发行商:Nintendo
- 游戏类型:RPG
- 容量大小:128
- 语种:English
- Zip 包大小:5.24MB

品评:口袋妖怪英文版,估计是不少国内玩家的富音,口袋妖怪一向是任天堂的镇山法宝,魅力无限,这个可不是虚名。

游戏王 8- 破灭之大邪神



- 发行商:Konami
- 游戏类型:RPG
- 容量大小:128
- 语种:Japanese
- Zip 包大小:6.22MB

品评:游戏王最新作继续在掌机 GBA 上发售,将一个系列作品可以出到第 8 作,可惜的是游戏商人本人对游戏王系列一向不太感冒。

瓦里奥制造



- 发行商:Nintendo
- 游戏类型:ETC
- 容量大小:64
- 语种:Japanese
- Zip 大小:2.83MB

评价:小品中的极品,画面以卡通风格为主,音乐效果也做的相当不错,尤其是其丰富的小游戏更是让人爱不释手。

詹姆斯邦德 007 - 夜火



- 发行商:Nintendo
- 游戏类型:ACT
- 容量大小:64
- 语种:English
- Zip 包大小:7.90MB

品评:EA 的电影转游戏是出了名的, 虽然按 GBA 的机能来说是不很适合做这种第一人称的射击游戏,但本做的 3D 效果还是可看的过去的。

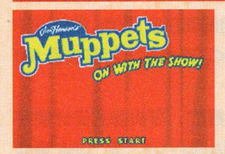
跳舞机



- 发行商:Ubi Soft
- 游戏类型:ECT
- 容量大小:32
- 语种:English
- Zip 包大小:7.90MB

品评:DDR 游戏不是早过时了吗?怎么还在 GBA 上推出,并且这些跳舞的 MM 都不是很漂亮哦,游戏素质一般,可玩性不高。

芝麻街 - 演出开始啦



- 发行商:TDK
- 游戏类型:PUZ
- 容量大小:64
- 语种:English
- Zip 包大小:4.79MB

品评:估计小朋友会喜欢,我对此游戏可是一点都不感冒,也没有什么好说的,低龄玩家可以试试。

小猪的大游戏



- 发行商:Disney
- 游戏类型:ACT
- 容量大小:64
- 语种:English
- Zip 包大小:4.79MB

评价:迪士尼卡通角色登陆 GBA 已经不是第一次了,很幼稚的游戏,没有什么玩的。

失落的维京人



- 发行商:Blizzard
- 游戏类型:ACT
- 容量大小:32
- 语种:English
- Zip 包大小:1.85MB

评价:暴雪公司在 GBA 发售的第一款作品,游戏中玩家要控制 3 名维京过关救人, 要充分利用他们不同的本领才可以哦。

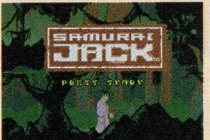
疯狂博士



- 发行商:Midway
- 游戏类型:ACT
- 容量大小:64
- 语种:English
- Zip 包大小:4.02MB

评价:推荐(2):典型的美式 ACT,无聊当有趣,没有什么好说的,买了不后悔才怪。

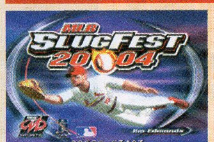
日本武士杰克 - 时间之护身符



- 发行商:BAM!
- 游戏类型:ACT
- 容量大小:64
- 语种 English
- Zip 包大小:1.85MB

品评:大家看看主人公,有没有发现是不是很象迪思尼经典动画花木兰中的人物啊, 游戏的角色动作够丰富,不玩也没有什么损失。

美国职棒大联盟 2004



- 发行商:Midway
- 游戏类型:SPT
- 容量大小:32
- 语 种: English
- Zip 大小:1.33MB

品评:棒球游戏,与其他不同的一点就是使用输入指令来控制游戏,但感觉不怎么样,并且我对棒球是一窍不通呵呵。

海贼王 - 目标!赏金之王



- 发行商:Banpre
- 游戏类型:TAB
- 容量大小:64
- 语种:Japanese
- Zip 包大小:6.66MB

品评:快跑啊海盗来拉,开玩笑了,本作是海贼王在 GBA 上发售的第 2 款作品,整体素质不错,游戏类型是类似大富翁式的桌面游戏。

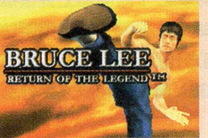
夜魔侠



- 发行商:Encore
- 游戏类型:ACT
- 容量大小:32
- 语种:German
- Zip 包大小:6.66MB

品评:无聊无聊,除过无聊还是无聊,强烈建议不要购买的又一款游戏。

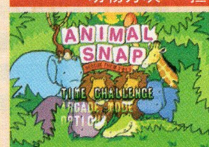
李小龙 - 传说中的英雄再现



- 发行商:Univer
- 游戏类型:ACT
- 容量大小:64
- 语种:English
- Zip 包大小:2.11MB

品评:小龙哥登陆 GBA 拉欢迎欢迎,游戏画面还是很漂亮了,不如怎么对的起我们的小龙哥那,操作感还可以,毕竟是欧美厂商作品,不可以太强求。

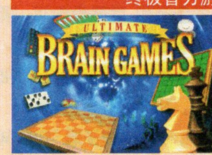
动物方块 - 拯救它们



- 发行商:Ignition
- 游戏类型:PUZ
- 容量大小:32
- 语种:English
- Zip 包大小:1.17MB

品评:小品级休闲类游戏,总体感觉比较无聊,适合低龄玩家。

终极智力游戏



- 发行商:Tel
- 游戏类型:TAB
- 容量大小:32
- 语种:English
- Zip 包大小:5.33

品评:一样属于小品级休闲游戏,但比上面的强多了,其中包括了国际象棋,上海麻将等,算的是上是休闲必备作品,推荐一下。

妹妹公主



- 发行商:Marve
- 游戏类型:育成
- 容量大小:64
- 语种:Japanese
- Zip 包大小:5.33

品评:在不看什么,就是这 12 个可爱的 MM 怎么也要给个高分啊,游戏画面很漂亮,不然怎么表现可爱的 MM 那,音乐动听,不如怎么营造浪漫气氛啊!

古堡幽灵



- 发行商:Wanadoo
- 游戏类型:ACT
- 容量大小:32
- 语种:English
- Zip 包大小:3.92MB

品评:主角是一个可爱的小小魔法师,游戏画面还算漂亮, 但做为一款 ACT 最重要的操作手感确是不这样,欧美游戏都这样,不抱什么希望了。

超级街霸方块 II



- 发行商:Capcom
- 游戏类型:PUZ
- 容量大小:64
- 语种:English
- Zip 包大小:2.96MB

品评:在游戏中出场的有 8 个人物(除此之外,仍然会有隐藏人物),都是在《街霸》和《恶魔战士》系列中比较受欢迎的角色。

志村健之白痴殿下 - 爆笑天下统一游戏



- 发行商:TDK
- 游戏类型:TAB
- 容量大小:32
- 语种:日语
- Zip 包大小:2.27MB

品评:类似大富翁的游戏,最大的特点就是非常搞笑,并且游戏中丰富的小游戏也不是很不错的哦,以成为全国第一名的富翁为目标。

小狗俱乐部 - 福丸之大冒险



- 发行商:Jourdan
- 游戏类型:ARPG
- 容量大小:64
- 语种:日语
- Zip 包大小:5.43MB

品评:一只小狗狗冒险去救主人的故事(好象听过好多遍了), 游戏可以说无论从故事到系统上面都没有什么亮点。

硬件研究 GBASP 完全大观与购买指北针

by Donny.S

GBASP 发售都已经有两个月了，价格可为是一变再变，刚开始价格一路走高，很多玩友都是花了 1200 元的银子才抱走爱机，目前价格已经降到 900 以下，是想够入的朋友可以动手了，这也正是本文现在推出的原因之所在，到底 GBASP 有什么魔力可以让天下掌机玩家如此着迷，下面就让我们来全部了解一下 GBASP。



此图为 GBASP 的包装盒，没有什么需要多介绍的吧，毕竟盒子里面的东西更吸引人：）

打开盒子，我们可以到到说明书一份（要不要无所谓了，反正看不懂日问），电源一个（注意日版为 110 伏，不可以之间在我国插哦，不然小心真完全爆机呵呵。亚版也就是港产的可以直接接入 220 伏使用），最后 GBASP 一台（要是没有这个东西我跟他拼命哦）。

下面是的 GBA 有 GBASP 的对比图片，在这里我要告诉大家，GBASP 的手感，也就是玩游戏时的操作感没有 GBA 好（看样子估计也应该估计到了啊），不过他的背光灯可真的是很不错啊。



图中的 am3 是日本 am3 公司宣布一项 GBA 相关的新技术，表示未来利用 GBA 将可以用来播放动画，而玩家以后只要透过 Smart-Media 记忆卡将之插在 am3 推出与 GBA 相接的周边之上就可以在 GBA 上播放动画或音乐等内容。



目前 am3 公司预定将从 5 月下旬开始市场测试，并预定从 10 月以后正式进入市场。在价格方面 am3 的吉田 社长表示这项周边的定价预定 2800 日圆，绝不会超过这个价格。而空白的 am3 用 SmartMedia 记忆卡预定 2000 日圆，至于描有角色图案的空白 am3 用 Smart-Media 记忆卡则是预定 2300 日圆。而在资讯内容方面，预定为 200~500 日圆上下。



下面让我们继续来关注 GBASP，下图为 GBASP 的北部图片，玩家购买的时候可要看清楚哦，上面可是有很多重要信息的。

（感谢掌机之王论坛网友 killbrood1 提供以下信息）

killbrood1 的 GBASP 详细情况：

GBA SP 是 MODEL AGS-001

充电器是 AGS-002，用 220V 的，满好的

铭牌是：

2002 nintendo patents issued and pending,see booklet.

rating: 5.2V 1.6W battery:li-ion(AGS 003)3.7V-3.8V

ADAPTER INPUT:5.2V 320mA user ony ags 002

killbrood1 机器的编号是 XAH********

如果是欧版的

The serial number should be

XEF********

or

XEH********

如果是日版的

XJH********

如果是亚洲版的

XAH********

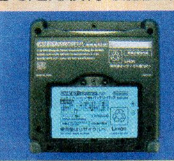
经过确定，黑色的 GBA SP 也会掉色的（不象网上传说的只有银色的会掉，不过黑的调色不象银色的那么明显和难看，hehe）

经过测试，GBA SP 的待机时间可以达到官方标称，（开背光 10H，不开 18H）

GBA SP 的手感绝对没有 GBA 好，不过看在背光的分上，推荐大家买 GBA SP，他的背光肯定比我原来的 GBA+ 原装背光灯（350$）好，均匀且亮。



GBASP 的电池是自带的，玩家购买的时候要消息了，原装电池可是很值钱的东东哦，要是遇到 JS 的话，电池可是比较有可能被掉包的东西之一。



以下信息感谢广州市新亚电玩店员、新亚论坛版主 WIN5 提供！

WIN5 去了解了一下，大概说说吧：

SP 的原装电池我见到有两种颜色，一般日版里装的是白色电池，电池上的子是竖着写的，亚洲版装的一般是兰色电池，字是横着写。原装电池都是 600MAH（就是 600 毫安）。

市面上的组装电池 WIN5 目前只发现两种，都是蓝色的。其实都很好辨认：

1、一种的牌子是“DRAGON”，在电池上印有 DRAG-ON 字样，而且它的容量是 700MAH．不是原装的 600MAH。

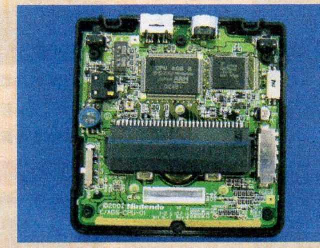
2、仿原装那种虽然仿得比较象，但还是可以在一个地方看出来，注意看电池最左上角，它多印了一个英文单词“for”，厂家也是挺狡猾的，这样就不会被任天堂查了，但也给我们提供了一个辨别的依据。

我来为大家提供原装电池图片，看仔细啊（上面写的可是中国制造哦）。

既然标题说是 GBASP 完全大观，不看看内部结构怎么可以说是完全大观那，下面就是 GBASP 的内部电路版与 CPU 等，在这里可要告诉大家，自己不要拆哦，不然出现什么问题本刊可不负责哦。



值得关注的一点就是 GBASP 的 CPU 与 GBA 的 CPU 是一样的，所以性能上没有什么质的飞跃，并且对各类卡带的兼容性上也是完全一样的，这一点上大家可以放心，当然也不要对 GBASP 有过高的期望哦，毕竟它们的“心”是一样的。



如果将 GBASP 完全拆开的话就是下面的样子了（新主机一出总会有人去拆拆看看，记的 PS2 出来的时候电电就报道过 PS2 被拆开的全过程），大家数数看一共可以分成多少件啊！

看到这里也应该满足了吧，现在到了该总结的时候了。

这次的新款 GBA SP 采用了类似手机般的折盖设计，折叠后的体积为 85×82×24 毫米，重 143 克，并采用 61×41 毫米的反射式 TFT 彩色液晶屏幕，分辨率为 240×160 像素，可以显示 32K 色。目前有白金、蓝色、黑色三种颜色，仍然向下兼容 GBA、GBC、GB 卡带，目前售价 100 美元。

这次 GBA SP 外形的变化很的，可折叠式设计使得它真正成为了口袋游戏机（以前的 GB、GBC、GBA 等根本就没有办法塞进口袋嘛），而且非常好的改善了 GBA



之前作品的共通缺点一无照明系统（即使加上外设照明，效果也相当差），本次的 GBA SP 采用了前光照明功能，真正做到在光线不足的地方也能够正常游戏，而且再不用面对那些劣质的所谓 GBA 套件灯和放大镜什么的了。

而且本次的 GBA SP 采用了内置充电式锂电池，开灯状态下可连续工作 10 小时，关灯可使用 18 小时，对于 GBA 之前的机器来说绝对是个突破了。它的充电时间为 3 小时。（这一点已经过测试完全符合标准）

在其它外设上则基本与 GBA 之前机器类似，也能够支持以前的 GB、GBC、GBA 等的通用连接线，喜欢连线对战的朋友对此可不必担心。但对于喜欢用耳机玩游戏的朋友们来说可能会有些麻烦，这次的 GBA SP 采用了新的专用耳机口，恐怕必须得买下面的这种耳机转接线才能使用耳机听游戏声音了，不然就得忍受机器扬声器所带来的巨大耗电量。

研究中心

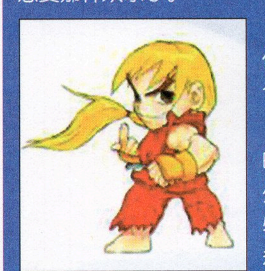
本月游戏推荐 ---《超级街霸方块 II》

《超级街霸方块 II》详细介绍

by Donny.S



各种大型游戏玩的太多，时间长了，难免一时厌倦那种复杂的游戏系统，眼花缭乱的画面，庞大的剧情背景……于是想轻松一下。这时候，相信像俄罗斯方块那样的小品级游戏是大多数玩家的首选。然而，当我们真正需要轻松一下，感受一下单纯的智力游戏带来的欢乐的时候，又往往处在没有电视机和电脑的环境下……郁闷？现在好了，Capcom 将它的好几年前的经典智力小品游戏《超级街霸方块 (Super Puzzle Fighter II)》移植到了 GBA 上，我们可以随时随地感受那种欢乐了。



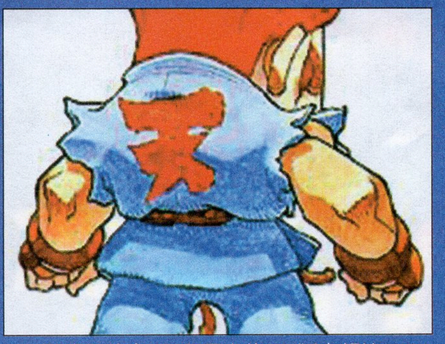
废话少说，让我们对这款游戏有一个大概的认识吧：

在游戏中出场的 8 个人物（除此之外，仍然会有隐藏人物），都是在《街霸》和《恶魔战士》系列中比较受欢迎的角色。不用问，肯定包括你喜欢的那个啦。不要以为一个方块类游戏在角色的选择上可以随便，按照游戏的设计，每一个角色都有他们自己独特的必杀“宝石阵形”，这个设计不仅增加了游戏的趣味，而且使游戏更加耐玩。由于在和电脑或者其他玩家对战的时候，怎样干扰对方使自己获得主动也是十分重要的，所以不要小看了角色间的不同，认真地选择你钟爱的角色吧！



游戏方式上，《超级街霸方块 II》采用了同类游戏的传统设计。游戏中玩家要做的仍然是尽量使自己坚持的时间更久一些，也就是不要把宝石堆的太高，到达了一定高度后，就 GAME OVER 了。游戏中要充分利用几种特殊宝石消去已经落下的宝石，从而降低自己的高度。消去方法的多样性（据我实践，至少有三种，还不算各种连锁反应）也是这个游戏的一大卖点，这让一个简单的方块类游戏有了更多的娱乐性和技巧性。另一个诱人的设计是，消去自己宝石的同时，会有相应数量的“计时宝石（Counter Gem）”落到对手的屏幕上。计时宝石在到了其规定的时间之后，会变得和普通状态的已经落下的宝石一样，从而增加对手的高度，在对战时达到胜利的目的。这样特殊的设计，更增加了对战的交互性和紧张刺激的感觉。





游戏系统方面，和原来的 PS 版本相比，GBA 版的《超级街霸方块 II》几乎没有做任何删减。不仅没有在人物、画面和游戏方式等方面上缩水，难得的是，据 Capcom 称，更保留了原作几乎百分之九十五的音乐。看来，该系列的发烧友有福了～

跳过精美的开机画面，来到主菜单，我们可以看到在 MainMenu 下，有 7 个游戏菜单。其中前四个是游戏方式菜单，后三个是辅助功能菜单。

Arcade Mode：这是我们通常采用的和电脑的对战游戏模式。其中有三个难度等级可供选择：Easy、Normal、Hard。Easy 难度有三个关卡，Normal、Hard 分别有八个。（……汗……笔者玩 Easy 感觉电脑像白痴，玩 Hard 感觉自己是白痴……狂汗……）

Street Puzzle：在这个模式下，通过和电脑对手挑战，玩家可以打出一些隐藏的道具。包括各种人物专用的服装颜色、音乐等。像这样的设计往往会给游戏带来更多的吸引力，充分利用了大家的好奇心，呵呵。不过这个模式的难度可是很大的啊，不是此类游戏的“达人”，很难取得成功……我试了一百遍也没有赢过一局……唉！至今没有见过隐藏的道具啊～各位玩家想成功的话，好好修炼吧。





Versus Mode：这个模式是我见过的 GBA 上最特殊的游戏方式了。不过搞笑的并不是游戏本身，在游戏内容上，此模式和其他的并没有差别。它是特殊在操作方式上。这个模式支持两个人同时玩一台 GBA（……相信我，你没看错……）。其中一个玩家用方向键和 L 键控制，另一个玩家用 A、B、R 键控制。这种设计……怎么说呢，可能初衷是好的，不过用到实际上……你得把全部的精力放到怎么才能让你的手更舒服上。唉，如果不是为了趁机占 MM 的便宜，我想大多数人是不会采用这个模式对战的吧？当然这只是个人意见，也许有玩家会在这个模式下找到更多的乐趣也说不定？另外说一句，《超级街霸方块 II》是不支持一卡多机的连线对战模式的，所以此模式可能是为了弥补游戏的这个缺陷才产生的。不过话说回来，从操作感上来说，它完全不能替代多机对战。

Link Battle：如上所说，对战的话，大家还是用这个模式吧。不过，由于游戏特性的原因，只能两个人对战。这不能不说是一个遗憾。希望将来能给游戏增加新的特性，使它可以支持多人对战。

其他的功能选项相信大家都是轻车熟路，就不用介绍了吧?!

总的来说，《超级街霸方块 II》作为 Capcom 公司的一款非动作类游戏，能取得它曾经所取得的成功，就已经说明了它的游戏性是很好的。这次在 GBA 上发布的新版本，不管是对于过去曾经迷恋过它的老玩家，还是从来没有接触过的新玩家，都有很大的吸引力。看来，又要让不少玩家破费了。



本期资料收集:TTMM

统一战线 真



"游戏脑"现象日益引起各界关注!

不久前，日本电视台曾播放过这样一个节目——一位 25 岁的男青年，从小就爱玩电子游戏。他自从 15 岁开始，每天端坐在电视屏幕前长达十几个小时。当记者问他为什么不去工作时，他说与人打交道太麻烦。他回答问题显得很费劲，很长时间不见张口，只是一个劲地摇头，说出来的话又常常词不达意。

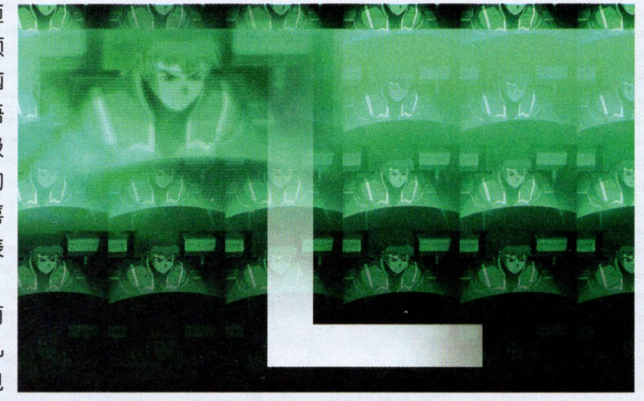
这种因沉溺于电子游戏而影响智商、情商发育的现象，被专家们称为"游戏脑"。据悉，目前在日本有"游戏脑"的青少年已为数不少。有关人士呼吁家庭、学校、社会共同努力，让孩子远离"游戏脑"。

在一次研讨会上，日本大学教授森昭雄让一名 13 岁的女生和一名 14 岁的男生用手机发电子邮件，同时测量他们的大脑贝塔波。女生发邮件时，贝塔波曲线数值直线下降，中止发邮件后，贝塔波曲线数值又自动回升。男生发邮件时贝塔波曲线数值却没有变化。森昭雄教授解释说，贝塔波显示大脑前头叶前部的活动情况，贝塔波数值低下，说明智商、情商均有问题。所以，上述那名女生实际上已经出现了"游戏脑"的初期症状。

"游戏脑"青少年的特征是缺乏表情、健忘，从小学一年级开始每天玩 7 小时游戏的人，几乎 100% 有过记忆力不好而爽约的经历；其次，他们控制能力差，玩游戏时突然发怒破坏游戏机者有之，随手往墙上砸东西者有之，而且全然不顾周围人的反应；再次是大脑发育迟缓，说话全是游戏语言，有的学生到小学四年级还分不清现实和虚拟世界的区别，而成年人则表现为喜爱以游戏语言或身体动作表达自己的意思。

日本 80% 的青少年拥有手机，多数人家里有游戏机和电脑，很多人热衷于玩电子游戏，他们的大脑不知不觉就变成了"游戏脑"。森昭雄教授对 365 名青少年的检测结果表明，出现"游戏脑"初期症状的占 30%，大脑完全正常的只有 10%。

专家指出，青少年偶尔玩一下电子游戏可以益智抒情，但若沉溺于虚拟的游戏世界将贻害无穷。



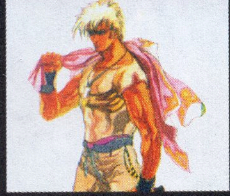
魔导公会

在魔幻文学作品和 RPG 中，我们经常可以看到吟游诗人的身影。作为一种特殊的职业，这些“随风而来，随风而去”的人们究竟有何来历呢？在以下的文章中将为大家作一介绍。













晚风中的吟唱——吟游诗人的真相

时代已经酝酿，
时序即将更新，
童贞的正义女神将重回人间，
盛世又将重现，
新时代的头生儿，
已经从天而将，
即将光临地上。
——选自《牧歌》

沙漏中的分秒暂时停止流动吧，让我们回到那个黑暗的时代，揭开吟游诗人的面纱。

他们真的存在吗？维吉尔在山林中才能描绘出自然的灵秀吗？奇幻小说与 RPG 中这种普遍的职业根基何在？探索真相或许比亲历事实更为有趣，那就让时间回溯到过去，我们一起探访一下中世纪的吟游诗人、民谣歌者、宫廷乐师的本源。

还记得“浪漫沙加 2”中，吟游诗人在酒馆吟唱其帝国的往事，一幕幕壮阔的画卷就此展开。尾声，又是以吟游诗人的叙述作结，百年沧桑尽赋笑谈之中。

从那个时候起，我们就深深记住了吟游诗人这个特殊的职业。

吟游诗人往往以杰出的才艺谱写传奇式的人生，带着乐器浪迹天涯，用歌谣抓住听众并创作了无数流传后世的史诗与乐章。在西方的奇幻小说中，他们往往掌握多种魔法的奥秘。白天他们在月桂下欢宴、吟唱；在黑夜中也许躲在花园的矮墙下，窥觑着黑暗中不为人所知的种种秘密。

他们被认为是灵慧的歌者、全能的乐手，实际上，许多作品中提到的乐器中世纪时尚未问世。人鱼竖琴在 13 世纪问世、凯旋式上挂着飘带的长号出现于 15 世纪晚期、歌颂田园风光的芦笛则更是 1621 年的产物。

但是，这并不影响吟游诗人的存在，与想象中的描绘稍有出入，但他们还是存在。如同贵族制度一样，虽然其成长的过程是如此丑恶，但还是各种幻想作品必有的成分。

不错，吟游诗人远在希腊罗马时代就存在。不过他们刚产生时，并没有在乡间表现他们的文采曲艺，也不随着风旅行，将消息传播到欧洲大陆的各个地方。

贵族文化完善的同时，富裕的统治阶层已不再满足于偶尔节日的纵酒欢宴，从许多资料都能看到，罗马帝国在穷奢极欲中早已忘了祖先靠母狼哺育的惨淡，战神该为其后人的不屑而羞愧。美酒如同河流一般流淌，辉煌壮丽的浴场与剧院中上演的是不堪描绘的荒唐，而吟游诗人总在其间。他们为蒙昧的民众提供淫靡的音乐，低俗的笑话。维吉尔开创了田园诗歌的时代，其后出现的诗人才能作为幻想中卓尔不群形象的原型。

吟游诗人有一项特殊才能，他们能敏感的把握宫廷中风向的流动。不用看到鬼魂，他们就知道乱伦奸淫的禽兽正戴着哈姆雷特父亲的皇冠。如果感受到危机，他们弹奏的乐音中就会加入微小的变化与延迟，观众未曾察觉，同样高明的乐师却可以分辨。听起来神乎其技？是的，相关记载很少，因为口头的吟唱不着文字，早已湮没。

仅在少量寺院典籍与威尔第的歌剧中有所提及，倒是留下了有趣的线索供学者探讨。如何做到这点尚不为人知，但并不是所有的吟游诗人都有这种才能。更多的业余爱好者希望籍卖唱糊口——他们连自己的乐器都不能熟练的弹奏，与其说是艺术家实则更像逗趣的丑角。真正的吟游诗人用乐器创造出氛围拢来观众，然后开始讲述他的经历，他们的歌中贯穿着很讲究的韵律。

那么吟游诗人怎样得到各种消息，如何掌握种种暗中的阴谋呢？

他从不用自己打听，特殊的职业使他身边总是积聚着大量的听众。当时的老百姓虽然及不上晋朝的士大夫，但同样喜好泛泛的空谈。如果他们心里有什么念头，大到政府的换届选举，小到邻居妻子品行不端，哪怕只是猜测，都会煞有介事的告诉走街串巷的吟游诗人，提供了这样的情报，参政意识强烈的市民就会要求为他单奏一曲，也算件乐事。（当然，深闺中的贵族小姐也可能有种种高级的秋思或低俗的春望，她们就私下让使女将吟游诗人请来，一般艺术家总是多才且多情的，于是很应景的题材在父执辈的期盼外上演，附带产品不表。）吟游诗人将道听途说谱成曲，在晚宴上颂唱。那些场合通常很扰攘嘈杂，所以要唱两遍，每个人都仔细的从曲子中总结出有用的情报来。这样的传统随着版图的扩大被散布到罗马帝国的各个角落，就连北方的蛮族，也可以从来往的诗人那里，打听到邻近部落的动向。

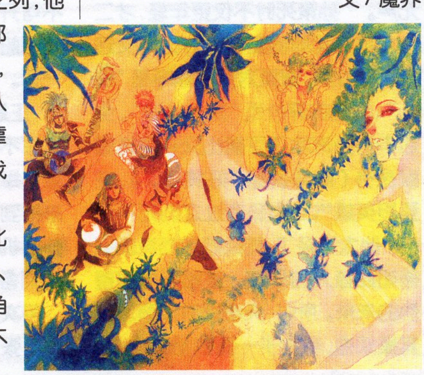
我们可以由此得出为什么吟游诗人在中世纪受到相当尊敬，也是其价值所在，他们散播着有用的信息。当然，在贩夫走卒出没的市场中卖唱的艺人不在这些精英之列，他们为数众多，但学识与精力都无法与真正的吟游诗人相比，故而得不到相同的尊敬与认可。宫廷学者也不在此列，靠着赏赐做学问或卖弄小把戏的御用文人其时尚未诞生。

希腊罗马时代就是如此闭塞，往来各地的行脚商人、冒险家有时也扮演这样的角色。当然，吟游诗人散播的不仅仅是谣言与噩耗，爱情或是丰收的喜悦亦是流行的素材。但前者往往更耸人听闻，容易吸引听众。凯撒遇刺后，布鲁图斯的作为很快就被编写成背弃的主题；亚西比德远征西西里的舰队尚未登陆，民谣歌手就传唱他对神灵的亵渎，果然街头的赫尔姆斯像统统被捣毁了，于是雅典的暴民放逐了他们最伟大的统帅。他们的歌谣往往作为正式的陈供。

1286 年，丹麦国王艾力·克理平在田猎中遇刺身亡，其子艾力·孟斐德继位，有一批贵族随即被告以谋杀先王的罪名。原因呢？吟游诗人讲述了一个奇怪的故事：老国王与一位贵族的妻子有染，而那位贵族很忠诚的侍奉着主子，直到一次出差归来无意中发现了妻子的访客。于是他邀集了另外几位密友在国王出猎时报复了妻子的不贞。虽然人的名字都做了巧妙的修改，也没有宫廷乐师敢将这种作品送上公开的殿堂，新国王还是听说了。于是有关人等经过私下的审判，一概被送上断头台。

同样被涉及的吟游诗人，则包好简单的行李与他的乐器，漫步离开了权贵的城堡，避过了灭顶之祸。他没有固定的目的，只是随着风继续自己的旅程与修行，这么信步走着，走出了正史愿意收录的范畴。

文 / 魔界

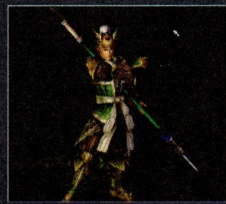


动感空间

随着"真三国无双 3"的面市，三国时代的那些叱咤风云的武将再度成为玩家议论的话题。在以下的文章中，讲述了三国几位名将的死，比起关羽、张飞等人的结局，这几位的人生更具悲剧色彩。








大星陨落，魂归何处？

时值乱世，过于刚烈的性格，虽然有助于迅速建立功业，但命丧疆场，猝然横死，往往也在所不免。所以中国古代有为之士，大抵属太极高手，他们兼擅阴阳，总是奋发与韬晦结合，精进与隐忍互动，若单执其一，身为主将却好勇轻身，虽可在历史星空中划过一道亮灿的星光，但星光过后，除了赢得后人几下唏嘘，并不能留下更多玩味的余地。以是观之，三国时代东吴那一对"上阵父子兵"，便足称典型。孙坚骁勇绝伦，他的大儿子孙策同样令人闻名丧胆，当真乃将门虎子，一时无双。三国鼎立之势，就东吴一方面来说，其实早在曹、袁官渡之战时，已然形成。东吴形胜，历来属天下名都，然此前也曾兵戈交进，自封为土皇帝的小毛贼也自不少。孙坚、孙策俱早早脱颖而出，八方邀击，完全凭恃着自身独具的沙场魅力，开创出一片壮丽山河，供后来孙权稳稳经营。这一对父子的沙场名号一为"破虏"，一为"讨逆"，也名副其实得很。

孙坚是在自己最具雄鹰姿态的时候，骤然殒落的，年仅三十七岁。虽然手下兵士众多，但孙坚体内无疑充盈着一股独行侠的血液，相信生命来自神授，所以他竟然匹马孤剑地追杀强敌，终于在一个无名山脚，寂寂惨死，"谁知霹雳火，落地竟无声。"孙策死时不仅更年轻，才二十六岁，死前的姿态也许比阿父还要矫健壮美。曹操对他的称呼是"狮儿"，对他的评价是"难与争锋"。生活中的孙策除了可能比父亲更具幽默感外（陈寿说他"好笑语"），在孤胆英雄气上也是有过之而无不及的。他太年轻了，如此妙龄而竟能取得如此惊人的战绩，谁都不敢展望他的未来。所以，天命适时地显示出其揉乖违、和谐于一身的结果出来：孙策只能和他父亲一样，接受横死疆场的恶运。两人既然都是那么无敌天下，无人能正面相抗，所以死在远远射来的暗箭之下，也就不足为怪了。

冤吗？如果死亡能进入美学的范畴，则我们不妨从审美的角度，赏析吴山下的那两具遗骸。

再来看看魏国，大将张郃是一位不仅让刘备忌惮，据说连诸葛亮都不得不小心提防的名将。

张郃出道很早，最初也曾加入讨伐黄巾的战团，几番周折之后，投至袁绍帐下。官渡之战时，张郃也曾向袁绍提过若干合理建议，不必说，"袁绍定律"决定了这些建议的结局。张郃在袁绍大势将去前的一刹那率军投向曹操，给了袁绍更加致命的一击。曹操显然对张郃仰慕已久，他见了张将军后的第一句话竟然是："韩信归汉了。"想到韩信乃是时人公认的千秋名将典型，想到曹操并没有盲目抬举他人的习惯，这份评价便更见贵重。然而，张郃并没有像同属降将出身的张辽、徐晃那样经常获得独挡一面，自领一军的机会，苦差使倒接受了不少。在曹操行军过程中，我发现张郃常常充当某种工兵营营长之类的角色，在前方逢山开路，遇水搭桥。《三国演义》的读者知道曹操曾被马超追得不可开交，幸亏神勇的许褚一面单臂划船，一面举起盾牌遮挡，才免于一死。这位神勇的好汉其实不是许褚，正是张郃。夏侯渊死后，为确保三军不可一日无帅，张郃被手下民意选举为夏侯渊的继任者（这事后来得到了曹操的准许），但张郃任主帅的机会并不长，曹操死后，防备西川刘备的重任落到司马懿身上，张

再次成为司马懿的副将。

张郃之死，同样冤曲莫名，因为他很可能是被司马懿"借刀杀人"害死的。战场上张郃再次击败了诸葛亮，蜀军只能退却。司马懿命令张郃追击，张郃表示反对，理由是"诸葛亮极善用兵，虽然一时撤退，也会沿途布防。且附近一带山势林立，地形复杂，一味追击，必有凶险"。然而军令如山，张郃只能知难而上，结果中了埋伏，被蜀军乱箭齐发，张郃就地沦为一张活靶。

若结合罗贯中的编派，蜀国名将魏延受到的冤曲，远较张郃来得深重，其引人同情之处因而也更强烈。罗贯中不知从哪里来的邪门灵感，竟然凭空对这位忠心耿耿于蜀汉的将领，外科手术般地造作出脑后一段"反骨"来。作为当年被刘备亲手提拔上来的牙门将，魏延很快就证明自己的才能。只可惜魏延在刘备手下时间短，在诸葛亮手下时间长，我们由此发现，就在诸葛亮与司马懿在陇西拉锯般交战之际，两人手下同时都有一位出色的将军，同时在体味着某种壮志不得伸的生命状态。张郃好在还有一个街亭大捷可供夸口，同样渴望建立战功的魏延，则几乎从诸葛亮手上领不到一点真正的机会。诸葛亮每次北伐，魏延都希望能自领一支万人大军，像当年韩信那样，与诸葛亮在潼关会合，诸葛亮每次都加以拒绝。于是，就在张郃私下里抱怨司马懿怕诸葛亮的同时，魏延也牢骚满腹地认为"诸葛亮胆小"，使自己奇志难酬。诸葛亮第一次出祁山时，曾有过一个千载难逢的机会，即使不能一举统一大业，至少有望将长安并入蜀地。当时魏国派驻边防的安西将军夏侯楙素无武略，因着与魏文帝曹丕的关系才获得这一荷守一方重镇的职位。魏延看准此一机缘，遂大胆向诸葛亮提议道："给我五千人，自带粮草，循秦岭以东疾进，不出十日可到长安。胆怯的夏侯楙见我蜀兵天降，必然仓皇而逃。曹丕若想率军亲征，最起码也得二十天，丞相已可先期到达。这样，咸阳以西可一举而定。"今天的公论是：魏延的计划虽然冒险，但成功的可能极大，因为他对当时敌我形势及当地特殊地形的判断都是非常准确的。考虑到后来蜀国灭于魏国之手，乃是由于魏国大将邓艾采取了相似的"奇险"战略，诸葛亮对魏延提议的否决，便只能让我们深感遗憾了。

能与诸葛亮共事，即使对所有人都是无比荣幸的奇遇，对魏延则实在是宿命的打击。刘备信任魏延而警惕马谡，诸葛亮信任马谡而防范魏延，由此亦可见两人识拔人才上的优劣。魏延是心比天高的，当年刘备任命他为汉中太守重任时，魏延曾以气贯长虹的口气对刘备拍胸脯担保道："若曹操举天下而来，请为大王拒之；偏将十万之众至，请为大王吞之。"想到蜀国赖以威世的五虎将除赵云外差不多同时辞世，在诸葛亮时期除降将姜维外几乎也没有出过优秀的将才，生性本就孤傲的魏延，也就更有理由白眼向天，冷眼瞧人。诸葛亮的死，在魏延看来不啻为一次天降机遇，他正可借此施展抱负，大展雄才。"什么？仅仅因为一人去世，就要改变国家大事？丞相去世，不还有我魏延在吗？"由于诸葛亮临终托付之人杨仪乃是魏延的死对头，让刚刚在诸葛亮手下熬出头的魏延反而受自己瞧不起的杨仪管教，他可实在咽不下这口气。魏延决定单独行动了。投降魏国？不，他正想以自己的实际行动告诉蜀国父老：谁才是真正能胜利北伐的人。

两个小人（杨仪和费祎）与一介武将（马岱）合谋，再加上士兵大量开小差，终于把魏延暗算了。

若天命安排魏延在曹操手下，他会杀出一片怎样的沙场景观呢？

文/长歌

冒险领域

在人类的历史上，各式各样的探险从未停止过。自从科学技术发展到了一定的程度，人们探索新世界的信心更是得以倍增。在漫长的探险史上，有如下一百个名字——












世界百大探险家（上）

■斐尔南·德·麦哲伦（1480 年 –1521 年）

死亡剥夺了麦哲伦成为世界上第一位完成环球航行探险家的荣誉。1519 年 9 月，率队出航，在一次与菲律宾麦克坦岛上部落的交战中，麦哲伦阵亡。太平洋这一名称是麦哲伦起的。

■胡安·塞巴斯蒂安·德尔·卡诺（约 1460–1526 年）

当麦哲伦在他史诗般的环球航行途中被人杀害后，胡安·塞巴斯安蒂安·德尔·卡诺接管了这支探险队。1526 年，他再度出海航行驶往香料岛，在途中去世。

■弗朗西斯·德雷克（约 1543 年 –1596 年）

德雷克是第一位完成环球航行的英国海员。1577 年，德雷克发现了将火地岛和南极洲隔开的航道，现在这条航道便以他的名字来命名。

■希尔库夫（约公元前 2420 年）

大约在公元前 2420 年，埃及的法老曾 3 次派王子希尔库夫率领人马，去考察埃及南面的邻邦努比亚，携回大量宝石和矿物。

■汉诺（约公元前 460 年）

汉诺是古代迦太基城人。公元前 460 年左右，汉诺驾船通过直布罗陀海峡，这是地中海文明首次和西非文明相遇。汉诺航行归来写了一份报告，它成为最早出自探险家笔下的探险报告。

■巴尔托洛梅乌·迪亚斯（1450 年 –1500 年）

1487 年，迪亚斯被葡萄牙国王约翰二选派去非洲地南端探险，他成为绕好望角航行的第一位欧洲人。

■芒戈·帕克（1771 年 –1806 年）

1795 年，芒戈被“非洲学会”派往西非探险。他在撒哈拉沙漠边缘被摩尔人的首领扣拿，逃亡途中丧命。

■休·克拉珀顿（1788 年 –1827 年）

他是苏格兰的海军军官，曾两度赴北非和西非探险，1827 年 4 月死于热症。

■勒内·奥古斯塔·卡耶（1799 年 –1838 年）

卡耶于 1827 年开始了自己的撒哈拉之旅，回到法国后获得了奖金（他之前没有人能活着回来），并且出版了 3 卷探险报告。1838 年死于热症，终年 39 岁。

■理查德·莱蒙·兰德（1804 年 –1834 年）

理查德是以克拉珀顿的仆人身份开始自己的探险生涯的。最后一次赴尼日尔河探险时，他遭到非洲人攻击，重伤去世。

■戴维·利文斯敦（1813 年 –1873 年）

戴维将自己的一生奉献给了中部非洲的探险事业，1873 年死后，尸体被安葬在伦敦威斯特教堂。

■塞缪尔·怀特·贝克（1821 年 ~1893 年）

塞缪尔 40 岁时开始去非洲探险。他偕同妻子洛伦斯在尼罗河上游找到了一个湖泊，贝克以维多利亚女王丈夫的名字命名该湖为艾伯特湖。

■约翰·汉宁·斯皮克和理查德·伯顿（1827 年 –1864 年，1821 年 –1890 年）

约翰是一名英国陆军军官，曾在印度服役。1857 年，他和理查德·伯顿一起去寻找尼罗河西支的源头。理查德是一位很有学问的旅行家，他能说 30 多种东方语言，并把许多东方文字译成了英文。

■古斯塔夫·纳赫蒂加尔（1834 年 –1885 年）

1863 年，普鲁士国王腓特烈三世委派古斯塔夫去非洲的博尔努探险，他回到德国后写了一篇首次详述撒哈拉东南部的报告。

■亨利·莫顿·斯坦利（1841 年 –1904 年）

其真名叫约翰·罗兰兹，出生于英国威尔士，15 岁时便离家去过海上生活，生前他曾多次前往非洲旅行。

■皮埃尔·萨沃尔南·德·布拉柴（1852 年 –1905 年）

1875 年，这位法国军官请求去中非西部的加蓬地区探险，这次探险历时 3 年。

■玛丽·金斯利（1862 年 –1900 年）

玛丽是一位非凡的探险家，不仅因为她是一个女子，而且还因为她对所遇到的所有人都表示出友好和理解的态度。

■詹姆斯·克拉克·罗斯（1800 年 –1862 年）

他是一名航行于北冰洋经验丰富的海员，曾跟他的叔叔前往北极地区，并到达了北磁极。

■罗阿尔德·阿蒙森（1872 年 –1928 年）

挪威人，他是第一个航行于西北航道，并且是第一个到达南极的人。

■罗伯特·福尔肯·斯科特（1868 年 –1912 年）

他是一位英国海军军官，他在前往南极的探险途中死去，尸体始终未被找到。

■道格拉斯·莫森（1882 年 –1958 年）

出生于英格兰，1907 年，他第一次随英国探险队出发，1911 年返回时已成为澳利亚科学探险队领队。1914 年获得爵士称号。

■维维安·富克斯（1908 年出生）

曾担任一支探险队的领队，首次完成了横越南极洲之行。

■红发埃里克（约 950 年 – 约 1003 年）

一头红发的埃里克是一名斯堪的纳维亚水手，他发现了格陵兰，并在那里建立了斯堪的纳维亚人的定居点。

■理查德·钱塞勒（？ –1556 年）

理查德·钱塞勒曾经参加了由塞巴斯蒂昂·卡伯特组织的两次探险航行，去寻找一条通往中国的东北航道。1556 年回国途中葬身于大海。

■马丁·弗罗比歇（约 1535 年 –1594 年）

英国第一个探测北冰洋的航海家。

■威廉·巴伦支（约 1550 年 –1597 年）

曾在 1549 年、1595 年和 1596 年 3 次试航。在第 3 次航行中，他发现了斯匹次卑尔根岛附近的大海，后来便以他的名字命名，即巴伦支海。

■维图斯·经纳松·白令（1618 年 –1741 年）

他是一位在俄罗斯海军服役的丹麦水手。1724 年，沙皇彼得大帝令白令对帝国东海岸进行勘探，为此白令进行了两次旅行，一次在大雾中穿越了今天的白令海峡。

■约翰·罗斯（1845 年 –1847 年）

约翰·罗斯爵士曾率领远征队探访约翰·富兰克林的遭遇之谜，但以失踪告终。

■约翰·富兰克林（1845 年 –1847 年）

富兰克林是经验丰富的北极探险家，死于 1847 年 6 月。

■威廉·爱德华·帕里（1790 年 –1855 年）

担任过约翰·罗斯的副手，后来他又率领自己的远征队去寻找西北航道。

■尼尔斯·努登舍尔德（1832 年 –1901 年）

尼尔斯是一位出生于芬兰的科学家，他曾进行了多次北极探险。

■罗伯特·埃德温·皮里（1856 年 –1920 年）

1909 年，美国海军军官罗伯特首次到达北极。

■弗里乔夫·南森（1861 年 –1930 年）

挪威探险家，他第一个从东到西横穿格陵兰，并且尝试了一次非凡的北极探险。

■唐纳德·麦克米伦（1874 年 –1970 年）

美国探险家，热衷于观察北极地区的居民及野外生物。

■沃利·赫伯特（1934 年出生）

英国土地测量员。他在 1968 年首次横跨了北极地面。

■植村直已（1942 年 –1984 年）

日本探险家，1970 年，他成功地登上珠穆朗玛峰，成为第一位登上世界五大洲最高峰的人。

■张骞（？ – 公元前 114 年）

张骞是第一位横穿阿富汗旅行的中国人，其路线后来被称为“丝绸之路”。

■玄奘（约 600 年 –664 年）

他从中国出发，旅途历时 16 年，行程达 6.4 万公里，为佛教文化交流贡献巨大。

■苏莱曼（约 850 年 –？）

其旅行是从今伊朗境内的波斯湾开始，最远一次到达了中国广州。著有《印度和中国游记》。

■约翰·卡皮尼（约 1180 年 –1253 年）

1245 年，受教皇英诺森四世之命，约翰·卡皮尼历经 15 个月完成了谒见蒙古大汗的旅程。

■威廉·吕布吕基斯（约 1215 年 –1219 年）

1253 年奉法王路易九世之命，作为使节谒见蒙古大汗。其功绩在于证明了里海并不像人们所认为的那样与北冰洋相连。

■马可·波罗（约 1254 年 –1324 年）

有着脍炙人口的故事，但也有人说他是骗子。

■伊本·巴图塔（1304 年 –1368 年）

他是最伟大的穆斯林探险家，曾在亚洲和非洲游历了 30 年。

■瓦斯科·达·伽马（约 1469 年 –1524 年）

葡萄牙航海船长，是第一个从海上去印度游历的欧洲人。

■卢多维科·德·瓦尔塔马（约 1461 年 –1517 年）

生于意大利博洛尼亚市，是第一位描述在麦加举行的伊斯兰教仪式的欧洲人，也是第一位到达东印度群岛中的香料群岛的欧洲人。

■伊斯布兰特·伊杰斯（约 1660 年 –？）

1689 年彼得大帝派遣丹麦旅行家伊斯布兰特与中国签订条约，他大大增进了欧洲人对中国的了解。

■卡斯滕·尼布尔（1733 年 –1815 年）

德国探险家，尼布尔的探险队是最先将一队科学家的技能和知识结合起来，对一个地区的地理和博物学进行研究的。

■尼古拉·普热瓦利斯基（1839 年 –1888 年）

俄国陆军军官。从 1870 年到 1888 年逝世，他进行了 4 次到中亚细亚的重大探险。

■弗朗西斯·扬哈斯本（1863 年 –1942 年）

英国陆军军官，曾在中亚细亚和中国西藏探险。

■斯文·海定（1865 年 –1952 年）

瑞典探险家，他一生中有 30 年时光是在中亚细亚和中国进行探险。



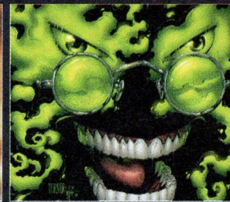
热血道场

在3月27日发售的X-BOX版"魂之利刃2"中，我们惊喜地见到了再生侠的身影。对于这位活跃在美国漫画中的黑暗英雄，我们将对其进行全面的介绍，希望大家喜欢。









"魂之利刃2"(PS2,XBOX,NGC)片头动画初公开

在3月27日发售的XBOX版"魂之利刃2"中，再生侠闪亮登场。这位黑暗英雄虽然早已风靡欧美，但对于国内游戏玩家而言尚属陌生。下面，就让我们一起来看看"再生侠"系列的始末吧！

漫画

"再生侠"漫画故事自1992年创刊便跃上美国漫画排行榜的销量冠军。在美国可谓家喻户晓，至今已出版百集之多，曾先后被翻译成16种语言在全球120个国家发行。

●再生侠

艾尔·西蒙曾经是美国政府最优秀的杀手，在其野心勃勃的上司的指挥下，他成功地执行过无数次暗杀任务。但是，在一次执行任务的过程中，他陷入了上司预先布下的陷阱，惨遭杀害。出于对妻子的爱和想念，以及向凶手复仇的强烈愿望，他将灵魂出卖给撒旦，带着无穷的力量回到了人间。

他原本的使命是率领恶魔军团与天使战斗，从而实现魔王统治世界的野心。但是，在人性的挣扎中，他最终决定与黑暗决裂。

这是一个关于黑暗英雄的故事，强烈的后现代风格弥漫始终。

"再生侠~SPAWN"系列是由Todd McFarlane原创的主线故事，也是所有再生侠故事的基础。创刊号在1992年5月发行，当时一下子卖出了1700万本，成为当时美国销量最好的独立漫画。



●地狱再生侠~Hellspawn

本系列塑造了一个穷凶极恶、好战、充满金属气息的地狱再生侠形象。

他作为系列故事之一，以外传的形式插入了原作者Todd McFarlane的再生侠故事主线中。

地狱再生形象由曾经获得多项大奖的编剧Steve Niles和Ben Templesmith来重新定义。

邪恶与善良、天堂与地狱的本质在这部系列里被重新定义，他们以一个全新的角度为大家讲述一个令人惊讶的再生侠世界。

由于"地狱再生侠"具有强烈的另类色彩，它的出现为整个系列融入了更



加丰富的色彩。

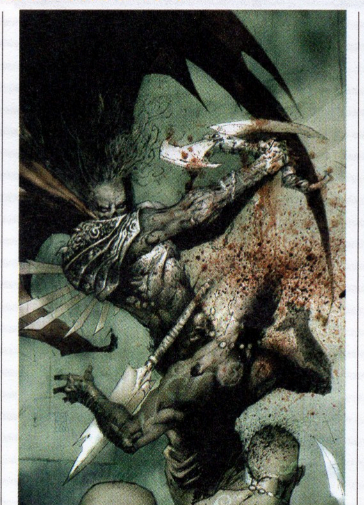
●再生侠的诅咒

本作的舞台设定在不久后的未来，带有默示录性质的故事揭示了邪恶的立场将要胜利的灰暗主题。

主角是地狱再生侠丹尼尔·兰索，他为了保护母亲和姐姐而亵渎了上帝，痛苦的死于牢狱之中。

诅咒使他变成了地狱的将军，但人性却使他不能完全效忠于对他有恩的魔王。在无尽的杀戮中，他一心想要保护自己的家人，但却发现自己越发进退两难。

又是外传形式的作品，但其对于人性的描绘具有尖锐的力度，使人看罢不自禁地感到战栗！



●再生侠~黑暗世纪

作为一个独立的故事，其内容精彩绝伦。作品讲述了在遥远的魔法时代，一个关于统治者盟约的故事。

故事开端于一个传说：一名骑士离开祖国，战死于12世纪的十字军东征中。为了名誉，他作为地狱再生侠返回人间。

在饱受瘟疫和战乱蹂躏的英格兰大地上，再生侠必须做出选择：是和那些对自己充满敌意但却弱小无辜的人民一起复兴王国，还是帮助黑暗力量让世界沦为地狱。

这个系列故事被分为若干章节，内容不尽相同，但每篇故事都充斥着被洪荒时代的野蛮和肃杀的气氛，为读者展现了一个充满黑暗色彩的魔幻世界。

电影

导演：Mark A.Z. Dippe

主演：Michael Jai White

John Leguizamo　Martin Sheen

基本忠实于漫画版"再生侠"，交待了艾尔·西蒙转变为再生侠的痛苦过程。由于拍摄年代较早，所以特技水准平平，未能展现出再生侠充满黑暗气质的雄姿。特别是作为全片重点的与"地狱小丑"的决斗，更显得力不从心、幼稚可笑。

据称，本片的续集正在制作之中，希望届时能够看到一部真正震撼人心的"再生侠"。

动画

美版动画的表现手法总是很难让人接受，所以这部"再生侠"动画在国内市场上也并未引起什么反响。

由于是TV版的缘故，所以信息的承载量比较大，基本将原著中的细节表现了出来。但是，制作上的简单却使人大失所望。

地狱魔王正默默培养一批军队，好迎接即将来临的大战。此外，他也正在物色能够率领军团的SPAWN。SPAWN每隔一段时间汰换一次，尔现在的目标是一个名叫艾尔·西蒙的黑人男子。西蒙出生于中产阶级，他的成长过程跟其他小孩没什么两样，然而他强烈的好胜心却是其他人所没有的。上大学后，西蒙受到赏识，被招揽进联邦调查局。同时他也加入军队，在军中节节高升，并成为保护总统的特别小组成员。在一次暗杀行动中，他救了总统，马上荣升为陆军中校。由于他身手了得，天资过人，引来主管杰森·文恩的注意，将他引荐到情报界。

西蒙原以为所做的一切都是为了维护国家安全，但随着越来越血腥的暴力事件，他开始质疑文恩的动机。在第九次行动中，西蒙遭两名同伴攻击，全身灼伤到无法辨认。

数年过后，西蒙带着对于生的留恋与魔王的使命，重返人间……

游戏

CAPCAM曾在DC上推出过一款"再生侠"游戏，类型为动作，同时也可进行对战。游戏制作水准尚算令人满意，格斗手感流畅，隐藏人物丰富，几乎系列所有人气角色均收录在内。但是，由于当时国内玩家对于"再生侠"所知甚少，所以对其关注程度较低，几乎没有过详细的报道与交流。



策略同盟

玩过历史模拟游戏的朋友一定会对作品中各种各样的阵形极感兴趣，阵形的运用往往会决定一场战斗的胜负。在下面文章中，我们将为大家介绍古代东方和西方的阵形知识。







世界古代阵形略谈

东方篇

在古代的战争中，阵形是野战必不可少的队形。它盛行于冷兵器时代，消亡于热兵器时代。我们常说的“阵”是基于组织军队和指挥战斗的需要而出现，融合了古代军制学和战术学的成果。东方的“阵”起源于中国。

中国最早的阵法，据说始于黄帝——黄帝为战胜蚩尤，从神那里学到了阵法，但这只是传说而已。有据可考的是在商朝后期，公元前 12 世纪，商王武乙到武丁编制了左、中、右“三师”，从“三师”的命名来看，已经采用固定的阵形。公元前 1066 年，武王伐纣，“周师三百五十乘，陈于牧野”，“陈”通“阵”，意思是列阵于牧野。

早期的阵形比较简单，按照“三师”的编制，呈一字或者方形排列。阵战在西周和春秋的时代极为盛行，当时交战的两军会约在某地会战，列阵整齐，相互攻击。中国的阵法是在春秋和战国发展成熟的，这一成果的代表有《六韬》、《吴子》和《孙膑兵法》。《六韬》又称《太公兵法》，相传为西周姜尚（姜子牙）所著，据考为后人伪托，成书在先秦或者汉初，至今尚无定论；《吴子》是战国名将吴起的兵法，略为可信。以上两部兵法主要介绍了车阵。

战国以后，步骑取代战车成为军队的主要编成，阵法又有了变化和发展，1972 年出土的《孙膑兵法》讲述了十种阵形——方阵、圆阵、锥行之阵等，及其使用的方法。同时代的《尉缭子》本来也有“阵形篇”，现在已经失传。秦汉以后，我国历朝的军事家对阵法的发展还有：三国魏武帝曹操著《孟德新书》（已失传，仅余若干引用），有专章讲述行军布阵之法；（蜀）汉丞相诸葛亮“推演兵法，作八阵图”，“武侯八阵”流传后世，影响极广。《唐太宗与李卫公问对》深研阵法。南宋岳飞留有兵法残篇讲授阵法。明代戚继光撰《纪效新书》、《练兵实纪》详解阵法，戚继光还自创的“鸳鸯阵”和“三才阵”，在抗倭战争中显现威力。此外，我国各朝军队均将演练阵法作为主要的训练之一。

日本的阵法起源于中国。天平宝字四年（760 年）十一月十日，授刀舍人春日部三关、中卫舍人土师宿祢关成等六人与太宰府的大　吉备真备等将在军中演练“武侯八阵”和孙子的“九地”，以后自“源平合战”始，在实战中普遍加以使用。“武侯八阵”经过历次战争的洗礼，结合日本的实际，发展成为鱼鳞、锋矢、鹤翼、偃月、方圆、雁行、长蛇、衡轭，编成这八阵的是日本战国名将武田信玄，因此又称“武田八阵”。

此外还有一种车悬阵，车悬阵为日本战国名将上杉谦信所创。车悬阵与方圆阵相似，大将位于阵形中央，外围兵力层层布设。不同之处在于，机动兵力在外，结成若干游阵，临战时向同一方向旋转，轮流攻击敌阵，形如一个转动的车轮。

除上述战阵外，日本还有虎韬、卧龙、轮违、大妄、虎乱、乱剑、云龙、飞鸟、松皮、流行、井雁行直、将棋头、别手直等阵。

中国的兵法重视谋略，阵法处在次要的位置，而在日本则受到相当的重视。这是因为，中国的战争规模远比日本为大，在动辄以“良将千员，带甲十万”的战争中，军队统帅主要进行战略和战役层的思考，战术还在其次；而日本的战争多在千人级，军队统帅也是战术指挥员，不能不精研阵法。日本自镰仓以来一直是武家政权，阵法在战争中经受磨练，终于结出了丰硕的果实。

西方篇

一、冷兵器时代欧洲步兵战术队型

1、古埃及方阵：古埃及军队按使用武器的种类不同将步兵分为长矛队、短剑队、狼牙棍队、投石队、弓箭兵队等组成一个大方阵，战车在前冲锋；两翼是游骑，没有严格的队形。

2、亚述方阵：盾牌兵在第一排，弓箭兵在第二排，后面是长矛兵；有时弓箭兵在最后一排，前方的长矛兵便跪下以利其射箭；战车和骑兵均在两翼。

3、多里斯步兵方阵：又称希腊步兵方阵，公元前 8-6 世纪出现，横列，第一线是贵族重装甲步兵以长矛、短剑攻击；后面数排是其奴仆组成的轻装步兵，以标枪、石块进行辅助投掷攻击。

4、雅典步兵方阵：前面是一排或数排呈疏散队型的轻装步兵，进行投掷攻击或绕至敌侧翼战斗；两翼由少数轻装骑兵掩护；重装甲步兵居中排成 8-16 排横队，正面约 1000 人，以盾牌为掩护、用长矛或短剑攻击。

5、斯巴达步兵方阵：因方阵中的士兵都是左手举盾牌，前进时要保护其左侧士兵的右侧，出于本能地保护自己的意念，士兵们都会不自觉地向右运动以寻求盾牌的保护；斯巴达人的方阵右翼通常向右、向前、向左进行运动，攻击敌侧翼无防护的薄弱环节。

6、马其顿方阵：由非利浦和亚历山大不断完善，大方阵 16384 人，纵深 1024 人；作战时 64 个小方阵横向排列，每个小方阵正面及纵深均为 16 人；横队左旋或右旋变为行军纵队。其重型步兵所用长矛极长，后面更多排的矛均能超过前排形成矛墙，进攻极锐利但如被突入阵中即会遭到屠杀；其骑兵进攻队形基本为楔形。

7、“飞行纵队”队形：由亚历山大在高加米拉之战中排出，看着象是一个空心的大方阵，但其在正面、两翼都可以构成正面，防备来自各方的冲击。

8、斜切战斗队形：由艾帕米农达发明，整个队型不是沿正面平分兵力，而是将主力排成 50 排长纵队置于左翼进行突击击败了企图左旋的斯巴达军右翼，以一部排成 8 排方阵防守中央和右翼。19 世纪非特列指挥的普军队形与此基本相同，只是其营行军纵队遇敌后左旋或右旋 90 度角呈横排进行火枪射击而已。

9、罗马军团：罗马步兵队形克服了方阵转动不灵活的缺点，出现了纵深预备队，是冷兵器时代欧洲步兵战术的顶峰，其自身也在不断完善中发展。

10、汉尼拔新月阵：坎尼之战中，汉尼拔在中间配置了较弱的西班牙和高卢军，两翼是较强的本土迦太基步兵方阵，最外两翼是最强的迦太基骑兵；开战后中央的西班牙和高卢军退缩，将罗马步兵方阵吸入，两翼的迦太基步兵方阵前进后内旋侧击，最外两翼的迦太基骑兵击败脆弱的罗马骑兵后从罗马方阵背后回兜。自此西方军界就将合围战术称之为"坎尼战术"，并一直沿用下来。

11、瑞士重装长矛兵方阵：每个方阵大致为 2500 人，50 排 *50 列或 35 排 *70 列，通常有 3 个方阵呈品字形排列，方阵士兵严格保持阵形；遇到翼侧攻击时停下，士兵们将长矛平放指向不同的方向，故此具备了全方位的防御能力。

二、冷兵器时代骑兵战术队形

1、栅栏式队形：5-11 世纪时期所用，一名骑士带领自己的几名侍从、奴仆组成一个长矛手组，骑士们呈横队排列，后面是侍从兵（轻装兵）。

2、野猪头式队形：11-15 世纪拜占庭军队的战斗队形，又称"铁猪队形"或"猪嘴队形"。其形为一钝楔子形，骑兵在前、步兵方阵在后、翼侧有骑兵掩护；骑兵分为战斗线、支援线、预备线三线；步兵方阵为 16 排的纵队，第一排前进时将防盾连锁，后面各排将防盾顶在头上（即效仿罗马人的龟形阵）；在重步兵后面是弓弩手，他们的箭是从前列防盾之间发射出来的。一旦对方的阵势被骑兵冲乱，重步兵随即以纵队实施突击，进攻的顺序是先投掷枪矛，再用剑斧展开肉搏，弓弩手在最后射击，骑兵与步兵在突击和投射时都有密切的配合。

三、火器与冷兵器混合使用时的战术队形

1、西班牙阵形：约 3000 人组成一个战术单位，其中 2000 人为长矛兵组成一个 30 排的方阵，另 1000 人为火枪兵置于长矛方阵两翼；以后又在长矛兵前方配置了炮兵和散兵，两翼加设装备了短枪的骑兵。

2、古斯塔夫瑞典旅战术队形：瑞典国王古斯塔夫二世改革了荷兰莫里斯体系，每个连队有 72 名火枪兵和 54 名长矛兵，增加了火力配置；将长矛兵方阵置于中央，正面 36 人、纵深 6 排，装备短枪和马刀的骑兵置于两翼，炮兵和火枪兵置于两肋，火枪兵正面 16 人、纵深 6 排，有时也将火枪兵混编在骑兵中获得保护，由此获得了火力与冲击的完美结合。

四、火器时代的步兵战术队形

1、线式战术队形：1700 年左右，配备刺刀的燧发枪大量装备军队，火力的增强使得战斗队形的纵深从六排、四排、三排逐渐减少到二排，步兵队形变成了正面极宽、纵深极浅的线状横队，两翼是骑兵分队，两肋是轻型野战火炮，最外两侧是重炮，最大限度地发挥了大量火枪的火力，但只能击溃、无法全歼敌人。

2、拿破仑纵队战术队形：纵队比横队更容易保持队形和便于指挥、突破敌阵，拿破仑将一条散兵线置于最前方，用以阻滞敌人、掩护主力展开，后面是数线密集的步兵营纵队，最后是预备队；炮兵置于主力的前方和两侧进行炮火准备，骑兵在后翼侧准备支援突击。缺点是这种密集纵队容易遭到敌集火杀伤。

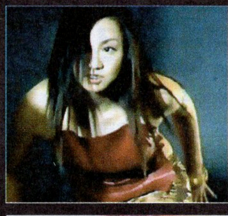
3、散兵线战术队形：1859 年后装线膛枪装备军队使得步兵火力大大提高，纵队在战斗中接敌前自行散开成为数线的小股散兵群，到达敌火射程后变为散兵线，并伴随己方炮火沿地形地物向敌跃进攻击。

文 /JJ

花之都市

在“最终幻想X-2”中，日本当红歌手幸田来未的参与成为作品受关注的焦点之一。“FF”系列作品请名歌手演唱主题曲似乎已经成为一种惯例，那么幸田究竟是何许人呢？









20世纪最后一位超级新人，21世纪首位歌姬——幸田来未

在“最终幻想X-2”中，日本著名歌手幸田来未演唱的“real Emotion”及“1000の言叶”将作为主题歌。其中“real Emotion”作词是KennKato，作曲为山口宽雄，编曲为h-wonder。“1000の言叶”作词是野岛一成、作曲及编曲是江口贵勅和松枝贺子。除了主题歌的演唱之外，幸田还担任了神秘角色LENNE（见右下图）的配音工作，据说这位角色将是“最终幻想X-2”整个故事的关键所在。

幸田来未的参与无疑为“最终幻想X-2”平添了几分魅力，同时也成为厂家大肆进行炒做的对象。

那么，“最终幻想X-2”究竟是何许人也呢？

个人资料

日语名：幸田来未（Koda Kumi）
汉语名：幸田来未
出生日：1982年11月13日
出生地：日本京都府
血型：A
音乐类型：soul/R&B
喜欢的歌手：Christina Aguilera、m-flo
喜欢的颜色：红
喜欢的音乐：R&B
口头语：一期一会
所属公司：Avex Trax

2000年的日本流行乐坛可以说是一个R&B实力派女歌手百花争妍的时代，在即将进入21世纪的前夕，日本乐坛诞生了一位实力足以作为20世纪句点的歌坛新女声，其惊人之势颠覆了整个R&B流行音乐市场，她就是——幸田来未（Koda Kumi）！

京都出身的歌手幸田来未高中还未毕业，就以Koda之名在日本推出了处女作《Take Back》，这张率先在美国推出的专辑立即引起乐坛关注，同时也成功打入以销量决定名次的Billboard公告牌排行榜前20位，这是日本歌手首次登上该排行榜。在美发展的久保田利神和Dreams Come True都未能进入该排行榜，而首度推出唱片的幸田却奇迹般的实现了前辈们没能达到的成绩，这令不少人都感到十分意外。

幸田来未，一个来自于京都的少女，由于受到了母亲出众歌艺的影响，从小就对歌唱产生了极大的兴趣。说是为了实现母亲的梦想也不为过，当她还是小学生的时候，就积极地去参加各种歌唱比赛，以期能有正式成为歌手的机会。不过由于当时的音乐主流较偏向欧陆舞曲的曲风，因此让钟爱R&B音乐的幸田遭受到不少挫折。

不过，这一、二年在R&B音乐逐渐成为主流音乐的背景之下，幸田长久以来的梦想终于有了实现的机会。在一次由Avex音乐主办的歌唱选拔会上，她从众多实力坚强的参赛者当中脱颖而出，其后在经过了唱片公司有计划的专业训练之后，幸田在20世纪的最后一个月推出首张单曲《TAKE BACK~原来的我》，正式在日本流行乐坛登场。

正式出道前约一年间，幸田接受了全方位的歌唱、作词及舞蹈的训练。当时幸田便展露出绝非是一个17岁高中女生所能表现的专业素质及耀眼光芒。在出道单曲《原来的我》之中，幸田展现了她那浑厚有力的嗓音，在略带哀愁风格的淡淡R&B旋律衬托下，将这首情歌诠释的非常利落。幸田本来想要唱的是非常浓厚R&B味道的歌曲，但是为了让大家在一开始便能记住自己的名字和歌声，因此才选择了这首流行味较重、较为顺耳的作品作为自己出道的首支单曲。

值得一提的是，这张单曲中的二首歌曲都是由幸田自己填词的作品。《原来的我》直接写出对感情的渴望与不安，还隐约透露出一些暧昧的情欲，幸田藉由歌词散发出她那介于少女与女人间的超龄成熟的性感。

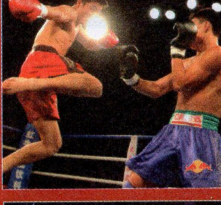
幸田来未名字中的“来”这个字，其实是她的双亲以如来神的名字所命名的，本意是希望自己的女儿能够更加受人喜爱，而幸田来未本人也希望自己能像自己名字所带的含意一样，成为一个受大家喜爱的歌手，以自己关西人的力量在未来发光发亮。

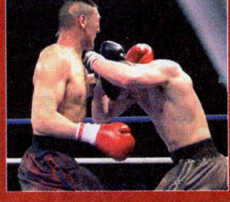
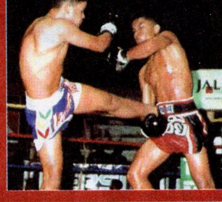
在“最终幻想X-2”游戏一开始，会有一段精彩的演唱会CG动画，而配曲正是由幸田来未演唱，如果你还不太了解幸田的风格，那么赶快买来游戏领略一下她那独特的魅力吧！



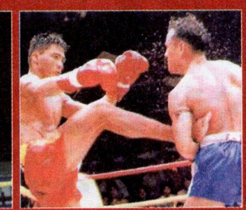
挑战极限

在世界武术之林中，泰拳是独树一帜的奇葩。作为泰国的国粹之一，它被传播到许多国家。泰拳风格凶悍，杀伤力强，由此也成为很多格斗游戏中角色所擅长的功夫之一。









泰拳

自从人类产生起，便有了徒手格斗技能的萌芽。在原始社会时期，人们为了生存和获取生活资料，逐渐学会了使用拳打、脚踢、摔拿等基本的格斗动作，并在长期的生产劳动中和与大自然的搏斗中，不断地提炼和发展格斗技能，并使之日益精深完善。

泰国拳是一种实战性极强且威力巨大的徒手搏击术，素以凶狠凌厉而闻名天下，泰拳手曾多次远征欧美各国，以独特的技艺把很多搏击高手门打得一败涂地，所到之处战无不胜，泰拳以无可争议的事实确立了在世界武坛上的重要地位，是当今最凶猛的搏击术之一。

现代泰拳已有70年历史，并且借鉴了西方拳击运动的一些做法，如拳手必须戴拳套、设置裁判和把每个回合的比赛定为三分钟等。在国外，泰拳常被人称作"可使用脚进攻的拳击"，其实，除脚以外，泰拳手的腿、肘部和膝部都可成为令人生畏的武器。泰拳手的精神力量也是令人生畏的，这种精神力量来源于比赛前对神灵的膜拜，咒语来自佛教、锡克教、迷信，甚至巫术。数百年来，泰拳手开发出来的攻击技术不亚于其它任何一种武术。不过，泰拳更具有原始的野性，更具有野蛮打斗的味道，观众绪也异常热烈、火爆。在一些烟雾缭绕的俱乐部和小体育馆里举行的泰拳赛中，拳头打在皮肉上的声音往往与场下观众的叫喊声交织在一起。

泰拳是泰国的国技，在泰语中叫做"摩易泰"。自古以来，泰拳一直是军事上御敌制胜的锐利武器，现在，这项运动仍然作为泰国陆军内搏战术训练的主要内容。同时，泰拳也是泰国全民最热衷的运动，泰国俗语云："十个男人，九个打拳。"可见拳斗在泰国普及流行的程度。无论是城镇，还是乡村，尚武之风古今不衰，每有寺庙或重大庆典，拳赛不仅为必备节目，且常被列为大会压轴戏。目前，全泰国注册的拳馆近7000所，职业拳手愈70000人。

泰拳的独特之一就是运用四肢的拳、肘、膝、脚合共8个攻击部位，做单势或连环于不同的角度打击人身各处要害部位，技术的发挥全无限制，因此又享有"八臂学术"之誉。

泰拳素以凶狠、雄劲、惊险而著称，被人们称为"八条腿运动"，这种拳术没有套路，完全着眼于实战技术的组合运用，特别是擅长腿击、肘击和膝击，除对手裆部外，要向其身体任何部位发起进攻，攻击力之猛锐，足令对手非死即伤。

在泰拳的搏斗中，拳手们善于用多种技术来打败自己对手，其中有强劲凶猛的肘、膝以及变化多端的拳招、腿法，但泰拳最具威力的进攻方式是肘击术、膝撞法腿击术，他们在格斗中起着决定性的作用。

在泰拳中，常致伤人而又可作为防御重创对手的部位，那就是肘。其撞击力非常厉害，实战中常于膝招配合交替使用，上砸下撞，左击右冲，上下联击，极难防守。被击中者，轻则骨断胃裂，重者有生命危险，故素有"摆命肘"之称。肘同样也是良好的防守武器，用肘部挡脚、消拳、砸膝容易得手，并使敌方腿膝麻木，失去战斗力。

泰拳的膝招动作，屈膝叠腿，使膝部突起，形成攻击的力面，着力于膝的上部，专用于近距离格斗，经常攻击人体的肋腹和胸腹部，甚至下腭、面部，令人防不胜防，威力无比，是致命的杀手锏。尤其是泰拳高手，经过长期苦练的膝部，坚硬如铁，若被其重击，轻着长时间昏迷不醒，重者骨头都会被击碎，这是泰拳最狠毒的招术。学习泰拳，要想成为高手，膝上功夫需要苦练三年五载才有成就。

泰拳的脚上功夫，是泰拳最主要的技法，适用于中、远距离攻击，腿击在搏斗中的威力是相当凶猛的，素有"铁脚"之称，在一场格斗中，若谁一旦被对方踢中，胜负就可以立刻定音。泰拳手为了把自己的双腿练得想鞭子般的柔软，又象钢铁般的坚硬，常常需要苦练数年。清晨很早就起床，压腿、踢腿，一练就是几千次，直到满身大汗，尔后又作越野长跑。并经常踢香蕉杆或重沙袋来练脚的硬度，坚持几年后，再改踢椰子树，因为椰子树坚硬无比，拳手们必须忍痛过这一关，经常练得脚上鲜血淋淋，所以学习泰拳必须有坚强的意志和顽强的毅力。

泰拳手经过长期的苦练，身体各攻击部位都锻炼得坚硬如铁，尤其是膝、肘和腿等部位更是有力、凶狠。在紧张、激烈地格斗中，题、打、顶、撞、砸、膝肘并用，拳脚横飞，动作凶猛，运用自如。对手稍一疏忽，瞬时便会挨打受创。

泰国拳现已吸引了世界各国许多搏击爱好者学习，并风行于东南亚、日本、美国、荷兰、法国、澳大利亚及香港等国家和地区，引起了世界各第武术家们的高度重视和潜心研究。

泰拳和其它民族的技击项目一样，有其源远流长的历史。

在"拍纳黎萱"时代（公元1555年至1606年），拳术被列入军事训练科目。史称"黑王子"的拍纳黎萱大帝，英勇非凡且精武技，他带领泰国人民解放了缅甸占领下的暹罗，光复了大城皇朝。经过连年的战争，拍纳黎萱深知要想定国安邦，必须要有一支勇敢善战，武技高强的军队，便特将拳术被列入军事训练的拳术，名为"奔南"。

"奔南"为暹罗土拳，凶狠毒辣，招式包括有头撞，口咬，拳打，脚踢，蹬踹，扫绊，肘击，膝顶，肩抵，臂撞。推拽，抓捏，压打，摔跤等无所不有。全身任何部位，可用则用，是一种用于实战的拳术。古代泰族士兵习练拳术后，无不强悍勇猛。

"虎王"拍佛陀昭时代（1662年至1708年），是泰拳发展的鼎盛时期。举国上下，都倾心于拳术。在格斗形式上，最初拳师以条状马革缠捆双拳，进行格斗。其后改用麻绳缠拳，即所谓的"缠麻"式拳斗。以后又有用棉条缠拳。据史料记载，"虎王"本身酷爱技击，并亲自整理、总结日趋繁杂的拳术，形成了泰拳的基本体系。今天的一些泰拳技术运用仍沿用了"虎王"总结的格斗体系。

随着西方文化的传入，泰国的传统文化也受到影响。西洋拳击于1912年传入泰国，其比赛的形式和技术，逐渐被泰拳采纳并应用。尤其在国柱擂台初期（1928年），"泰北腿王"乃彭踢死高棉拳师后，为了安全，"戴套"式泰拳比赛开始采用，逐渐取代了传统的"缠麻"式拳赛，比赛回合也陆续减少到五局。

1937年4月1日，泰国政府教育署体育厅首次颁布了泰拳竞赛规则。至此，全国擂台比赛的制度和形式，终告完善统一。

泰拳经过数百年的演变发展，到今天已成为拥有近百个拳场，数千个拳馆，数万名职业拳手的现代技击运动。并形成了一套较为完整的拳赛制度。这些场地设施和拳赛制度为泰拳的进一步发展创造了良好的环境和条件。

泰国的拳赛制度可分为业余的职业二种。一个少年进入拳馆习拳，经过数年的艰苦训练，待其成熟后，即被安排登台比赛，与其他拳馆同级体重和水平相近的拳手对阵，从此便走上了职业拳师的道路，并以比武来谋生。有些泰拳师习拳最初，多半是业余性质的，习拳者有劳工、学生、军警等等。如果在拳业上有所成就，往往会放弃原来的职业而专心练拳成为一名职业拳师。一般为了兴趣爱好而上擂台比武者不能称为职业拳师。

职业拳师的拳坛生涯是十分清苦和冷酷的，但由于拳酬较高，促使拳师们为此拼命苦练。拳赛使得不少拳师名利双收，获得较高的社会地位。一个初次登台的新手，每场比赛可获三百铢（泰国货币，20铢等于1美元）的报酬，如果表现出色，酬金也随之上升。一个名噪一时的走红拳师，每场所得不下七、八万铢。就是一般的职业拳师，也有四千至五千铢的拳酬。如果是全国顶尖的一流名手，身价可高达二十万铢之巨。对于一般泰国劳动者月收入千余铢来说，拳王的身份，无疑是一般人梦寐以求的。

在泰国的首都曼谷几乎每天都有拳赛，分别在叻喃隆（每周一、三、四和周日）和仑披尼（每周二、五、六）两大拳场举行。周日下午还有电视转播。入场费，以曼谷最低水平的拳赛为例，可分三种价格，擂台周围四周每人位是九十铢，擂台四角，每票一百八十铢，而台边座椅为贵宾席，票价是三百六十铢。水平较高的拳赛，票价则由一百六十铢开始。如有一流高手对垒，票价自然还要提高。观众对拳赛的热情程度也是其他项目所难以比拟的。叻喃隆拳场可容纳二万观众，大赛之时，常常爆满，还有不少无票拳迷被拒之场外。

从80年代起，每年十二月五日，曼谷皇家都有大型的拳赛举行，自上午开锣，战至深夜，为国民提供免费观赏泰拳的机会。拳手比赛的场次，在80年代初一般安排六十多对，到了1986年增加到一百六十多对，并有拳坛老前辈登台助兴。



夜露死苦，你好，我是南京市解放军国际关系学院三系九队的陈希，是高级翻译专业的一名学生，同时也是“电电”忠实的读者兼多年的玩家。这次我拿到2003年4月号，看到你主持的日语教室“死苦塾”，不觉发现了几处不对的地方：在中间那个表格中“調べる”对应的假名读音是错误的，写成了“おりる”，和下面的弄反了。下一个“入る”的假名读音也不对，在表示“进，进屋”意思的时候发音应该是“はいる”……

我相信这是印刷上的错误。但为了避免其他读者在此弄错，我还是将这一情况告诉你，希望能再以后的刊物中加以更正。

借此机会，我对科学时代杂志社成立创刊10周年表示祝贺，并忠心祝愿贵社事业蒸蒸日上，“电电”越办越好！

南京中国人民解放军国际关系学院　陈希

valkyrie：

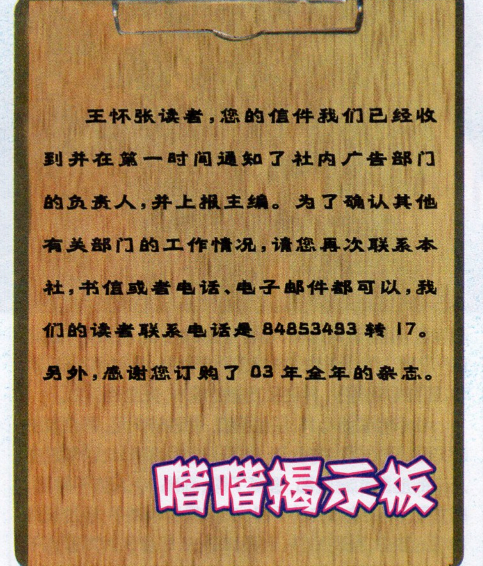
这里我要为夜露死苦解释一下，其实，每次都是夜露死苦写完以后交给我，和游通社一起排版，那个表格在3月份就开始用了，我当时得到稿件的时候，对那个表格进行了重新排列……，错的是我啊……~>_<~

上个月的“死苦塾”，夜露是在家完成的，如果他在这里的话一定会对我的错误给以指正的，可惜他老人家退居二线了，前两天他才发现了这个错误，说要给以我“夜露式·死者目觉·改”攻击来作为制裁……。

还是感谢您能提出问题来，其实您不是第一个来信说到“死苦塾”中这个错误的读者，但是……，您的字迹是本月来信中最工整的，不愧是翻译啊，还是高级的……，如果您愿意，以后还希望您能多给我们这个小小的栏目——“死苦塾”提意见出主意（valkyrie：夜露~~！人家可是高级翻译啊~~！比YOU强啊，哈哈哈哈~~！），争取把夜露从讲师的位置上赶下台……，然后您来……

再次提醒各位读者朋友，最近valkyrie收到了一批由总社转发过来的读者信件，有些是去年的，最早的竟然是去年1月份的（那个时候我也是读者……呵呵！）。这里不得不在重申一遍，我们读者信件接收邮箱是“北京清河邮局062信箱”，出现了错投是小事，但是耽误了什么重要的事情就麻烦了~~切记切记！

嗒嗒揭示板



就我个人而言对日语有着很大的兴趣……（还没问您的专业究竟是不是日语啊？），希望以后也能够和您在日语的学习方面做交流。最后，感谢您的来信与祝贺。

电电的各位编辑，你们好，我是贵刊的中级读者，级别是以购买贵刊的时间来定的，2000年4月开始的话，顶多也就算是个中级吧……，不过对于游戏的热情和了解相信绝对是个BOSS级别的~！……还是改成英雄级别的比较好吧。算了，不必在乎那些小事情，这次给你写信是有些不吐不快的一定要说啦。

我不知道贵刊内部的状况究竟是怎么样，但杂志的好坏甚至兴亡根本就不是一个人能够左右的了的，团队，团队精神和合作是非常重要的，在电电这样一个人材流动赛过天气变化的团队中，难道杂志的水平会不受影响吗？从我看贵刊开始究竟换过对少成员我不清楚，但杂志的风格却是一改在改。我知道他们其他杂志中的编辑，其实是很多都是只有一个名字而已，虽然不认为这是什么好现象，但往往是这些名字成为了杂志的形象代表啊，希望贵刊在招人的时候一定要注意一些了，现在不是有些招聘会上的公司公然写着“清华北大毕业生免谈”之类的条幅吗？能够全心全意留在社里工作才是最重要的啊。

或者干脆就取消编辑发言的栏目，起码不会让读者觉得陌生。

哈尔滨G·S

valkyrie：说实话，这个问题的确提得很尖锐，的确，我们这里的人员调动是大了点，时间是长了点。但是是为了把更好的编辑班子展现在各位读者面前的。所以，请继续关注我们。

为什么……？

如果这个世界上有冤大头，那一定就是我了。

首先，我非常喜欢ENIX公司的作品，（valkyrie你也是“北欧女神”的同好吧？）该公司出品的游戏一般我都会仔细研究个7、8遍的，很早以前开始，我就在杂志上看到了《星之海洋3》的游戏画面，当时的心情啊，难以形容的激动，画面太漂亮了，然而随着发售日的临近，各方面的消息，例如系统什么的也都有了相当多的文字介绍，当然也是完美得无与伦比了，于是我决定，买一张《星之海洋3》的正版，难得的好游戏啊，做为收藏也不错，于是我就那样做了……

发售的那几天，满大街嚷嚷的都是“星海死机~！星海死机~！”的，但我万万没想到正版也……，当时游戏店的BOSS跟我说正版死机的时候我还当他是开玩笑呢……结果等我花了500个大元买回家以后才发觉……“正版死机”这个一直被我忽视的问题是真的。

后来，我又去给游戏店去电话询问有什么解决的办法没有，BOSS先说是只有10000型左右的机器会死机，我说我的是10000以后的，他支吾了一会儿，又改口说是30000型以前的都会死，气得我直摔电话，NDYD，我的机器是35000型的啊，限定版的啊限定版~~！之后又转念一想，别人根本没错，全都是我当时不听劝告，现在即使是全新的《星之海洋3》也卖不到我购买时候价钱的7成，何况我这已经开封的呢？过了两天，游戏店的BOSS给我来电话，说是我有救了，ENIX现在正在回收软件，然而，我又如何能够把这盘邮寄回日本呢……？我命苦啊~！请问，究竟是什么原因造成了死机呢？是否有补救的办法啊？

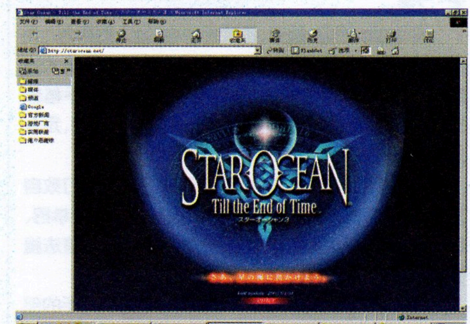
北京东城　银河游侠

valkyrie：首先，不得不说，我们有很多共同点：我们都喜欢ENIX，我们都是《女神侧身像》（我还是喜欢这样叫这个游戏）的同好，我们都感动于《星之海洋3》的精美画面，我们都购买了《星之海洋3》的正版……，但是，我的不死机……（哎呦~~！谁用手柄砍我?！还是震动的?！）游戏店BOSS在我购买的时候也奉劝过我，我现在刚刚进行了10个小时左右的流程，而BOSS说有的死机的地方是会出现在10个小时甚至更久以后，有的则是根据你连续游戏时间而定，况且机器与机器之间也有个体差异（我问他什么叫个体差异结果他也答不上来……），也许等我再玩个6、7个小时就要跟你一起喊命苦了……

官方称：将不必要的系统全部关闭可以降低死机率。您可以试着将类似震动啊，语音啊等等能关的都给他关上，之后再试试看吧……。实在不行……，还是卖了吧……

其实，诸多的人都在责怪这次的DVD的D9格式，仿佛都是ENIX的错误似的，但是请各位注意，曾经有很多款游戏都是以D9格式DVD作为媒体的，比如合金装备·实体，甚至更早的《异度装甲》。如果大家登陆过ENIX的官方网站的话，点击进入《星之海洋3》的公式网站以后第一个弹出的窗口就是有关这次死机事件，该公司所做的解释：

下面有两张图，一是“星海3”的公式网站，上面有点击进入的入口和最后更新时间。



下面这张图是关于本次死机事件的，上面大致写着：在某某地方死机的用户非常多，请将软件邮寄回SCEI，地

址是哪里哪里……（不是 BOSS 所说的 ENIX 回收哦 ~~）

您现在的心情我非常能理解，我有一个朋友在第一时间购买了《星之海洋 3》的限定版，然而他的机器是 10000 型的，自从死机事件发生以后，我就再也没联系上他……估计……-_-b

对于一个玩家来说，最遗憾的就是玩不到想玩的游戏，而 ENIX 也说了今后会发售完美版，到那个时候在圆您的星海梦也不迟啊 ~~

下面这图是 SQUARE 和 ENIX 合并以后的公司图标……截图的时候我就顺便也摘了一张，无论制作阵容是多么的豪华，能够顺利地在主机上运行是最重要的。

SQUARE ENIX™

valkyrie 你好，不知不觉的，你主持（valkyrie：其实，我是方丈……^^b）游通社已经有 3、4 个月了，在怀念当年金带刀大哥之余也对你的工作表示支持 ~！以后也要加油啊 ~！

编读往来对于杂志来说是个非常重要的栏目，在文字之间透出亲切可以让读者觉得你们真正是在为读者考虑和服务，我这么说可能有点用词不当吧。好了，其他的先不说了，这次是有事相求，最近，家人终于同意赞助我购买 PS2 了，因为我们学校同意我去实习，虽然收入很微薄，但家人还是给以我很大的理解，给我提供无条件贷款 :）前几天我在杂志上看见了 SCE 要发售新的 3 款不同颜色的 PS2，颜色真的是很“出众”啊，原来从来没有任何主机用这样感觉的颜色，仿佛使劲擦会掉色似的。我非常倾心这三台机器，请问能给我简单介绍一下吗？

广东广州　朱林

valkyrie：的确，最近国内的各种媒体都在报道 3 台新主机的事情，不过呢，SCE 并不是正要发售，而是已经发售了，请看左面的图：



这张图是摘自 SONY 官方 PS2 专门站的新闻网页的，大家可以看得出来，SCE 是为了庆祝 PS2 全世界销量突破 5000 万而举行的特卖活动，这几台机器的型号和颜色也都有标注，从左向右分别是：

「SILVER」型号：『SCPH-39000 S』，于 2 月 13 日发卖的灰色；

「SAKURA」型号：『SCPH-39000 SA』，于 2 月 20 日发卖的樱色；

「AQUA」型号：『SCPH-39000 AQ』，于 2 月 20 日发卖的水色。

其实从今年 1 月份开始这三款主机就已经在网上进行销售了，至于国内这边，只能期盼这三台机器会得到重视，否则相信是很难见到的……。不过售价还很难说。随机的周遍器材有“与主机相同颜色的 PS2 专用手柄一只；AV 线；电源线”。看样子除了颜色以外没有什么特别的了。不过值得收藏一套……

最后谢谢您对我工作的支持，支持的话就多来信吧，不然每月买两本……不，三本电电吧……

虽然我不反对连载小说，但是起码你要让我们知道那个小说说的是否是游戏啊？没有任何介绍就登上了，如果是近 2、3 年的玩家，能知道有《街》这个游戏才怪呢 ~！所以啊，是否可以给来个对游戏的介绍（我也没玩过，日语不好的过儿……），起码让我们能明白一下那是什么吧，还有，究竟是谁写的？对话模式很有意思，有点像《我的野蛮女友》，不过觉得比那个有意思，还有，既然是对话模式的，每月连载一页太少了吧 ~！？

北京联大　忿了的人

valkyrie：罪过啊罪过，我也是忙中出错啊，本来上个月的确是两页的连载啊，但是到了马上要出片的时候，主编突然要我将关于吕布的那篇文章加进去。结果一下子挤掉了很多重要的文字……

其实也有很多朋友来信说究竟为什么要连载这样一篇小说，那么 valkyrie 现在就为大家解释一下：

首先，先给大家介绍一下《街》这个游戏，

早在 1998 年 1 月，《街》就在 SS 上发卖了，之后也发卖了 PS 版本，当时的游戏杂志都有或多或少的介绍，因为那是一个完全由现实写真组成的真人游戏，人物超过 400 位，实地拍摄的背景超过 6000 枚，只可惜是一个纯文字游戏，国内当时很少有人关注，我也是听了小说的作者跟我介绍过以后才领教了这个游戏的厉害之处的。（指剧情……）

下面这张图是我从能够得到的最新一期《FAMI 通》上扫描下来的，左边的小表格是是 2003 年 4 月 11 日截止，统计日本玩家最喜爱游戏的累计排行榜，右边稍微大一点的是 2003 年 3 月 14 日到 3 月 20 日的投票统计，很多平假名大家阅读起来可能有困难，夜露死苦 ~~！帮忙翻译吧 ~~！

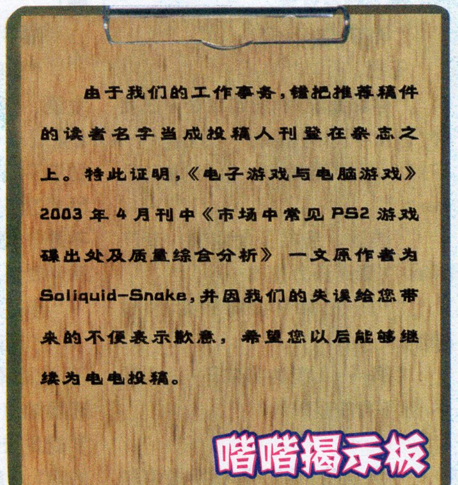
左边表格的顺序是

1 最终幻想 10//2 萨尔达传说 风的节拍 //3 宿命传说 2//4 真·三国无双 2//5 勇者斗恶龙 7//6 生化危机 0//7 最终幻想 7//8 口袋妖怪·红蓝宝石 //9 樱大战 4//10 街 //11 王国之心 //12 樱大战 3//13 奥嘉战争传说 //14 合金装备 2//15 异度装甲 //16 动物之森 //17 异度传说 //18 萨尔达传说 64//19 女神侧身像 //20 暗黑编年史

右边表格的顺序是

1 最终幻想 10 //2 最终幻想 10X-2//3 真·三国无双 3//4 萨尔达传说·风的节拍 //5 星之海洋 3//6 勇者斗恶龙 7//7 宿命传说 2//8 最终幻想 7//9 樱大战 3//10 樱大战·热血如潮 //11 街 //12 生化危机 0//13 口袋妖怪·红蓝宝石 //14 真女神转生 3//15 最终幻想战略版 A//16 异度装甲 //17 樱大战 4//18 死或生沙滩排球 //19 王国之心 //20 萨尔达 64

如此可见，《街》这个游戏到现在抓住众多日本玩家的心，而起剧情的确是非常精彩，今次为大家简短介绍以后，相信同人小说以后会吸引更多的眼球吧……



読者が選ぶ TOP20

『FFX-2』が初登場で早くも2位にランクイン！先週21位の『キングダム ハーツ』と27位の『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が再浮上してきたぞ。

いままでの累計

順位	ソフト名	得点
1	PS2 ファイナルファンタジーX	28860
2	GC ゼルダの伝説 風のタクト	13260
3	PS2 テイルズ オブ デスティニー2	11839
4	PS2 真・三國無双2	6487
5	PS ドラゴンクエストVII ～エデンの戦士たち～	6398
6	GC バイオハザード 0	5581
7	PS ファイナルファンタジーVII	5046
8	GBA ポケットモンスター ルビー・サファイア	4990
9	DC サクラ大戦4～恋せよ乙女～	4406
10	SS 街	4256
11	PS2 キングダム ハーツ	4242
12	DC サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	3548
13	SF タクティクス オウガ	3492
14	PS2 メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	3250
15	PS ゼノギアス	3241
16	GC どうぶつの森+	3141
17	PS2 ゼノサーガ エピソードI 力への意志	2738
18	N64 ゼルダの伝説 時のオカリナ	2495
19	PS ヴァルキリープロファイル	2423
20	PS2 ダーククロニクル	2054

★集計期間　3月14日～3月20日

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	PS2 ファイナルファンタジーX	プレイステーション2 ■スクウェア	1500
2	NEW	PS2 ファイナルファンタジーX-2	プレイステーション2 ■スクウェア	803
3	2	PS2 真・三國無双3	プレイステーション2 ■コーエー	790
4	3	GC ゼルダの伝説 風のタクト	ニンテンドーゲームキューブ ■任天堂	588
5	4	PS2 スターオーシャン3 Till the End of Time	プレイステーション2 ■エニックス	424
6	6	PS ドラゴンクエストVII ～エデンの戦士たち～	プレイステーション ■エニックス	373
7	5	PS2 テイルズ オブ デスティニー2	プレイステーション2 ■ナムコ	360
8	8	PS ファイナルファンタジーVII	プレイステーション ■スクウェア	345
9	13	DC サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	ドリームキャスト ■セガ	249
10	7	PS2 サクラ大戦 ～熱き血潮に～	プレイステーション2 ■セガ	220
11	9	SS 街	サターン ■チュンソフト	217
12	14	GC バイオハザード 0	ニンテンドーゲームキューブ ■カプコン	197
13	10	GBA ポケットモンスター ルビー・サファイア	ゲームボーイアドバンス ■任天堂	186
14	11	PS2 真・女神転生III-ノクターン	プレイステーション2 ■アトラス	176
15	15	GBA ファイナルファンタジータクティクス アドバンス	ゲームボーイアドバンス ■スクウェア	167
16	20	PS ゼノギアス	プレイステーション ■スクウェア	164
17	17	DC サクラ大戦4～恋せよ乙女～	ドリームキャスト ■セガ	151
18	19	XB デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール	Xbox ■テクモ	148
19	—	PS2 キングダム ハーツ	プレイステーション2 ■スクウェア	142
20	—	N64 ゼルダの伝説 時のオカリナ	ニンテンドウ64 ■任天堂	139

命运的交叉点——飞泽阳平和他的女友们

文/MD2 责编/valkyrie

(接上期)pm11:00

街,

阳平靠着墙瞑思。

这……真的,太突然了……

"哦?这不是'阳平兄'吗?"旁边传来一个阴阳怪气的声音。

"啊……"阳平扭头。

青井则生……

居然是他。

(青井则生,绿山3年,【17岁零13个月】,和飞泽同班,不过……不同世界的生物。标准御宅组,外加超级变态,偷摄狂人,而且是

漫画月刊《h2》的当红作者,笔名'纱梦猫'。

阳平转身就走。

"等等,你……"

无视。

"你听我说!我见到我命中注定的'彼女'了!小樽的——千濑——不对!是涉圣的——秋叶美奈子san!"

(涉圣,涉谷圣女学院,专产plmm,飞泽氏势力范围……)

"……",阳平撇嘴一笑,加快脚步。

"啊——!我的美奈子——!阳平,你不为我高兴吗?"

"……"

"呀,其实,是这样,我听说你和她有点交情,你看能不能撮合我和——不不,不能让我和她约会一次——"

要874丫的吗?

不,会感染'则生菌'的。

阳平继续赶路。

"喂!你——哥们,至少听我说——"

"……"

赶路。

"好,好好好,也好……"

还算丫有自知之明。

"不过,关于【妊娠事件】,你到底有何打算哪——"

——!!!

他?!

阳平停住。

"吓,听的见啊?"

"……"

"那么——嗯?!"

青井被阳平抓着领子拎起来。

"你,刚才说什么。"

"呼,你才是想干什么。"

"……警告你,别在大街上胡说八道,不然当心我送你去东京湾海底常住。"

"噢?暴力威胁?不象你啊。"

"我警告你,别胡说八道。"

"吓?胡说八道?不见得吧?我感觉我刚才在茶店听的很真切嘛。而且证据也是——'活生生'——的啊!"

"你是不想活了——"

"我?我没什么啊。倒是你——阳平兄,你要好好考虑一下啊。关于你的'人生'。"

"如果这个情况被某些'别有用心的人'传到学校,那可不得了啊!"

阳平放开青井。

"那些原先憧憬你的女生,一定会说,'呀!听说阳平君要当——【爸爸】——了啊?!''哎呀,想不到阳平君是这种人!''真是,小白脸果然是靠不住。''我看他从来就不是什么好人,我早知道了。''呀,幸亏我还没……'"

阳平冒冷汗。

"真正恐怖啊!是不是?阳平兄?不,这还不是最遭的。要是学校的管理层知道了,【妊娠事件】这么有损学校名誉的事情,一定不会放过你的啦!八成会退学,挖咔咔咔咔——"

"真是对'人气者——飞泽阳平'的致命一击啊!令人期待的可能啊!人生就是这样才有意义,是不是啊?阳平兄?捏哈哈哈哈——"

"……"

"那,你忙吧,我去了,呕呵呵呵——"

青井转身离开。

"等……"

"捏呀呵呵——"

"等等。"

"呦嘿嘿嘿嘿——"

"【等一下!!】"

"啊——是了,刚才我们说到'秋叶美奈子'——"青井眼睛一亮。

"……"

"我倒是想啊,她对这个'最新进展',会有什么看法哪?嗯?阳平兄?"

"我……"

"她一定感到'心灵受了伤害',要和你分手。'想不到你是这种人!'然后874你致死。不,她的父亲怎么能坐视自己的宝贝女儿受到这种伤害?他一定会'严惩凶手'。是不是?'阳平兄'?咔咔——"

(噢,难道这就是传说ing的tjjtds……)

"我知道了……"

"哦?什么?"

"怎样也好,你别说出去……"

"这个,好像和我的为人……"

"【求】你别说出去!"

"哦?"

"拜托了。青井。"

"哎呀哎呀……你这是什么话?以我们的交情,你这也太见外了不是?我青井则生什么时候不是为了朋友两肋插刀?"

(两肋插刀:源自俗语:"为朋友两肋插刀,为女友插朋友两刀")

"是……"

"哎呀……这么多汗……"

青井拿出手绢给阳平擦汗。

"你说的事,好商量,只求你别……"

"哈哈,放心吧。"

"谢谢……"

"也好,那,我们就'说定了'。今后'合作愉快'啊。吾友——阳平'兄'挖咔咔咔咔——"

"是……"

青井昂首离去。

pm,1:00

教室,授课中。

"恩……"

飞泽无心听课,支着下巴思前想后。

这是真的吗?纵横沙场数载,从未失手,难道……

(重复:飞泽阳平,高3,18岁3个月)

咳……

这也是难免……

我也是该注意点了。

……可……不对。

想想看,怎么那么寸,就轮到我了?

亚美说的话——她并没有彻底说死。

那这件事的真实性……

万一只是因为我后来不理她,想用这个谎话来威胁我?

这家伙!

"居然用这种方法报复老子!"阳平拍案而起。

——啊?

全班都盯着站起来的阳平。

老师,"飞泽同学,你这是……"

"啊?喔!我,我没……"

旁边的青井插嘴,"是想到什么'重要'的事情了吧?"

"……抱歉。"

阳平落座。

呼……

不不不,不能排除'万一'。

也许真的……

不……即使真的'有了',那和我有什么关系?

孩子的父亲是我——开玩笑!

她一定是个浪女,不知见过多少男人,现在怀孕了,想找几个"爸爸候补",看有谁上钩——对,一定是!我这么优秀的男人,任谁都会优先考虑。先吊上我,然后……就xxx(读'cha',一声),xxxxx。再xxxxxx!……

"不要开玩笑了!"阳平站起来。

……啊?

老师,"飞泽你…………"

教室一片骚乱。

"哈哈,抱歉,这个那个……"

阳平落座。

pm,4:40

校门口,阳平随人潮往外走。

要赶快去找亚美,不,那之前还有……

"嘿!阳平!"

阳平向声音的方向看去。

嗯?是叫我?那个穿黄外套的小个子女孩?

"好慢呀!这边!嘿——!"

"……?"

不认识……

"嘿,这儿!"

无视。

"我生气喽!阳平!我——啦!"

难道——

阳平仔细再看。

"……雪?"

片濑雪?

"居然是你!?"

阳平喜出望外。

（片濑雪，阳平最早的女友。高一时，阳平作为校篮球部的'一年ace'——所谓一年ace，就是说二年级后忙着泡妞导致实力下降——参赛，认识了对手校的女经理——片濑雪，并成功…………（删除200字）。两人非常亲密。但高二前，雪突然退学，音信皆无——）

"哈！你这家伙！都不理我！说！是不是把我忘了？!"阿雪笑道。

"哎呀，你发型变了嘛！一时——"

"好看吗？"阿雪摆了摆长长的马尾。

"你什么都好看。"

"怎么'你'，'你'的。好象正和某个姐姐说话一样——"

"喝！这家伙！那，我该怎么称呼您那？尊贵的片濑小姐——"

"哈哈，随便啦，来了见到你就好。"

"你还说！突然跑过来，吓我一跳。"

"哈，现在我连东京车站都认不得喽。"

"你呀——"

"哈——"阿雪伸手摸阳平的脸。

"干什么啦。"

"阳平，一点没变。"

"……谁说的。"

"站直看看？"

"呵？"阳平挺直背。

"看，比我高这么多，好像高3的……"

"不就是高3嘛！这傻瓜！"

"啊哈——"阿雪捅了阳平一拳。

"你这家伙……！"

"你才是……！"

两人抱在一起打闹。

围观的人站了一圈。

"……咳，干嘛这么突然，也不打个电话就……"

"唔……别站着说啦，别人都……"

"那，来吧！"

（【阿雪来学校之前的情节请等待雨宫桂马的《御宅族刑事，go！》第一天】）

pm，5:00

两人来到茶室。

"啊，我打个电话，阳平你先坐。"

"好。"

阳平坐下了才发现就是刚才和亚美两人坐的位置。

这个……不吉利啊。

阳平警惕的望周围扫视了一圈。

青井……不在，还好。

（其实在，就躲在旁边的桌子底下，正被邻座的笠原正志敲诈。【见笠原正志剧本《七曜会——默世录骑士》第一天】）

"哎呀，久等。"

阿雪坐到亚美的位子上……

"什么电话？"

"给亲友的。来，说你想说的吧！"

"我想说的？想说的多喽。你这家伙，2年前，也不说一声，就退学走人了，音信全无。"

"我对谁都没说的。"

"是啊是啊，害的我把你们学校问遍了，还去女子宿舍找你，闹的满城风雨……"

"哦？我很高兴哦！"

"高兴？所以说你这丫头就没长良心，害我这么苦找，还高兴。"

"你很重视我哦！是不是？"

"……什么，不是重视不重视的事啦！关键是你至少——"

"哦？"

"……跟我说一声……"

"…………嗯。抱歉。"阿雪淡淡一笑。

不知为什么，阿雪成熟多了。

"那，阳平后来又找了几个女友哪……"

"我哪有……"

"真的？"

"我这么专一的人。"

"是嘛，呵呵，^_^。"

笑容也好像大人了。

"……那，这2年，你？"

"哎……还能怎么样，那么回事呗。回长野老家，照顾父母，打打工……"

（阿雪老家是长野的小布施町，当地的栗子羹点心很好吃。）

"果然，那，至少也来个电话吧？真的……挺惦记你的……"

"我就说你惦记我嘛。"

"……突然跑过来，要是打个电话，我也去接接你……"

"嗯。"

"阿雪，我还是想知道，你原来为什么突然不辞而别？"

"……噢，这个呀？想知道吗？"

"想。"

"其实哪……理由挺简单的，主要是我自己的事。"

"嗯。说。"

"因为怀了阳平的孩子。"

一阵沉默。

"……"

"你，你说，你怎么？!"

阳平猛的站起来。

"怀了——"

"孩，孩子？!"

"是啊。"

"我的？"

"嗯。"

"……阿雪，是玩笑，对吧？"阳平带上哭腔了。

"这怎么是玩笑，真的。"

"这……"阳平跌落回坐位上，"那……那你怎么……"

"哎，算了，其实已经没事了。"阿雪还是一脸明亮的笑容。

"……没事了？"

"是啊，我回老家，一个人解决了……"

"不过，变了很多呀，我。"

"是，是呀……"

"嗯。"

"这，这我真的不知道……我，我对不起你……"

"哎，过去了算了。别提啦。"

阿雪表情平静，就象谈起别人的事一样……

一位抱着孩子的兰衣女性走进茶店。

（小森由香，她和恋人户田照久的故事——《一亿元彩票》——属于《街》数量庞大的里剧情之一。）

"呀，由香姐！这！"阿雪挥手。

由香走过来，抱着一个婴儿。

"这是小森由香，从小就照顾我，和亲姐姐一样。"

"初次见面，飞泽阳平。"

"这是飞泽君吧，常听阿雪提起呢。听说你很受女孩欢迎？哈哈。"

"呃，荣幸……"

"傻瓜，想啥呢。这是优作君。"

阿雪接过孩子，在脸上亲一下。

"他多大？"

"1岁1个月。"

"那，阿雪，这孩子就交给你了，我先回去了。"

"啊，辛苦了真谢谢您。"

"哪里，和优作在一起很快活哪。那我走了，还得买东西，拜拜。"

"拜——"

小森离去。

（她后面部分的情节见【细井美子的《燃烧卡路里！》部分】）

阿雪低头照看孩子。

"呃，她把孩子留这里是……要我们代管？这孩子是？"

"嗯？什么？"

"啊，不，没什么，你带他一定没问题。"

"当然了。……优作，来，吃圣代——张大嘴，啊——好——"阿雪喂孩子。

"……嗯，你……"

"呀，对了。阳平抱抱优作君。"

阿雪把孩子举起来。

"不要吧，我……没抱过小孩……"

"那就更该长长经验啦，来。"

"我对小孩子真的……"

"就一下嘛，你扭扭捏捏干什么——"

"还是算……"

"抱一下都不行！你这家伙！摆什么谱啊！你不是让人抱大的啊！"

"什……"

"忸怩的男人！切！"

茶店里一阵骚动，别的顾客都看过来。

"别，别那么大声……"

"抱不抱？"

"好好好，我抱我抱。"

"真是。"

阳平只好从阿雪手里接过孩子。

"哈，看起来真'般配'呢！"

"……好小。"

"才一岁嘛。"阿雪一副满足的样子，"对了！照张相吧！"

随手从包里拿出相机。

"傻瓜，不要要啊——"

"好—就这个姿势，表（不要）动—"

喀嚓。

"行了吧？"

"等等，再来一张。"

咔嚓。

"你也一起照多好。"

"和妈妈什么时候都能照，是不是，优作？"

"……哎？"

僵直。

"妈妈……？"

"不知道吗？妈妈就是——母——亲的意思哟（噢——卡——桑——）"

阿雪笑了笑。

"那个我知道啦！我是说这里的妈妈指——"

"呵呀，失礼，介绍一下。咳。这个可爱的孩子是我儿子。"（待续）

死苦塾

夜露死苦：皆さん　こんにちは！お久しぶりですね！先月の授业が终わったから、皆はよく复习しましたか？

话说这个月啊，真的是发生了很多事情，从valkyrie他终于下决定收拾自己的万年屋到アメリカ与イラク开战，国际广播电台，日语新闻中也都是什么战争（せんそう）啊、立场（たちば）啊、部队（ぶたい）啊、反战（はんせん）等等词汇频繁出现，这里先告诉大家一个跟游戏有点关系的词吧，就是导弹，外来语叫做“ミサイル”。最近这两天网上不是正传说萨大爷和他一家人已经被这种叫做“ミサイル”的东西活活砸死了吗……^^b

valkyrie：老师，激光制导远程导弹用日文怎么写？

夜露死苦：这……不要太在意这些小事情啊，ハハハハっ！

不过大家还是多利用晚上的时间听一下日文广播吧……有些同学可能会觉得困难、听不懂，的确，日文中比较难的一项就是听力，不过大家也可以听听人家的语音语调，借此来多练习吧，每天晚上，FM88·8……

前些天在新闻联播中看到了有反战民众朝向军队，手举写有“战场（せんじょう）へ行かないで！！”反战标语的牌子，这标语的意思大家凭借多年在RPG游戏中的经验也可以得知是“不要去战场”的意思。不过，这里面可有一个日文中非常重要的知识点啊，就是句子结尾处的“で”！

valkyrie：莫非……日本人躲起来吓唬人的时候也用这个で……？

夜露死苦：……お前、死んでくれ……（你给我死吧）

大家看我训斥valkyrie的时候所用的句子，其实这个“で”后面一边都会接有丰富的内容的，今天我们就来介绍最常见的“～て　ください”的句型，这个句子翻译过来就是“请怎么怎么样”，举几个例子来看：

食べて　ください（食る）请吃吧

一绪に来（き）て　ください（来る）请一起来

勉强して　ください（勉强する）学习吧还有

valkyrie经常对我说的：仆の颜を殴（なぐ）りないて~~！（别打我的脸~~！）呵呵，当然，这是在玩VFEVO的时候呀，不过这种否定形式接て的形式我们要在下节课才介绍……

上上节课我们讲了动词的分类，上节课我们讲了动词的基本接续，就是动词的接“ます”方法，这种动词的变化形态，一般都称之为“动词的ます形”，这样有助于记忆而且简单明了。其实呢，今天所讲的这个“～て　ください”也算是动词接续一种，而以后这种动词的变化形式，就叫做“动词的て形”了，只是这两种动词的接续方法不同罢了……

valkyrie：书き方も违（ちが）うよ。（写法也不一样）

夜露死苦：大家看，刚才valkyrie犯贫嘴的时候说的这句中就牵扯到接续的问题，我们先来分析一下这句看：

“写法”=“书（か）き方（かた）”，方法在日文中有两种表示方法，一种是“方法（ほうほう）”另一种就是刚才出现的“～方（かた）”。

很明显，后面的这个是需要接动词的，接续方法就是“用动词的ます形直接接‘方’”。所以就是“书き方”了，这种连接出现的词组出现的时候一般都会被翻译成“写法”。

下面我们再来看“动词的て形”的接续方法

我个人认为这个形态的动词变化在日语中属于比较复杂的一类，不过首先还是要从动词的分类入手……

valkyrie：这里的类别讲的就是动词的“1段、5段、カ变和サ变”之分。

夜露死苦：どうも……

首先来看变化方法最简单的1段动词……

valkyrie：所以我喜欢1段动词……

1段动词的变化方法是：“将1段动词词尾的る去掉，直接接て”即可。

刚才我们例子中也说到了“食べて　ください（食る）请吃吧”，括号中的就是动词的原形，而食る是1段动词，所以变化以后就成为了食べて。

之后在来看跟1段动词同样简单的サ变动词……

valkyrie：所以我如同喜欢1段动词那样喜欢着サ变动词……

サ变动词的变化方法是：“将サ变动词的词尾する去掉，直接接て”即可。

刚才的例子中也有“勉强して　ください（勉强する）学习吧”这样的例子，其中勉强する是サ变动词，所以变化以后成为了勉强して。

再来看看カ变动词“来（く）る”，カ变动词的变化方法是：“将カ变动词来（く）变成来（き），再将词尾る去掉后接て”即可。

大家可以参考刚才的例子“一绪に来（き）て　ください（来る）请一起来”。

valkyrie：老师，您是否在娱乐我们……？您刚才所讲的这三种动词类型的变化跟上节课所讲的动词ます型的接续变化方法是一样的啊……

夜露死苦：是啊，能提出这样的问题来证明你留心比较了，的确，在以上三种动词，也就是1段、カ变和サ变动词的て形变化和他们的ます形变化是一样的，不一样的地方讲会出现在5段动词上，所以……你还是老老实实地听着吧……。

其实，本课开始的时て形变化候提到的难点也就是只5段动词的て形变化，因为5段动词的词尾是不固定的，而て形变化的关键有是词尾，所以5段动词的变化显得要比其他三种动词复杂的多。刚才例子中没有提到有关5段动词的也是怕大家弄混的缘故……

valkyrie：除了打我脸那句……

夜露死苦：对对对~~！除了打你脸那句。

首先，我们将5段动词的词尾全部总结出来，分别是く、ぐ、む、ぬ、ぶ、つ、る、う、す然后在分门别类地进行音变：

首先是く和ぐ，“当5段动词词尾是く（或ぐ）的时候要发生音い变，再接て（或で）”，大家不要想的太复杂，所谓音い变当然就是将词尾く（或ぐ）变成い而已，看看例子就明白了。

书く——书いて

泳ぐ——泳いで

再来看む、ぬ、ぶ，“当5段动词词尾是む、ぬ、ぶ的时候要发生音拨变，再接で”，同理，拨音变就是将词尾む或ぬ或ぶ全部变成ん，再接で，例子是：

读む——读んで

死ぬ——死んで

游ぶ——游んで

之后是つ、る、う“当5段动词词尾是つ、る、う的时候要发生促音变，再接て”，就是说将词尾是つ或る或う全部变成促音——っ。还是看例子吧……

打つ——打って

归る——归って

买う——买って

最后则是一个比较特殊的了，“尾是す的5段动词ます形与て形的变化是相同的”。我们来看一下：

原形：话す

接ます：话します

接て：话して

valkyrie：难しい……

夜露死苦：肯定超越了你智商的理解程度了……不过我道是不担心别的同学……。

死记硬背是学语言中一个不可缺少的环节，ハハハハっ！你们终于理解到死苦塾这三个字的真正含义了吧~！拿起你们的字典~！

valkyrie：（动作：拿起了最厚的日本语字典）

快去寻找动词练习形态变化吧~~！

valkyrie：（看了看手中的字典，然后，猛地向夜露死苦的脑袋上……）

夜露死苦：わ~仆の颜を殴りないて~~！

最后，来解释上节课末尾处给大家出的谚语，就是“ミーラを取りにミーラになる”（valkyrie这个家伙上期竟然将长音的位置搞错了，难怪有读者来信问这谚语的意思是不是跟美国剧作家或者美国小说家有关……-_-b）算了，这个也是比较难的，怪我出题太偏了……，先解释一下吧：ミーラ是木乃伊的意思，这个外来语是出自葡萄牙语中mirra（木乃伊）的发音，整个句子直接翻译下来就是“去夺取木乃伊而自己也成了木乃伊”……寓意就是：肉包子打狗一去不反。是否很有意思呢……？像这样的日语谚语啊里语啊还多的很，今后每课都会给大家介绍一个，日积月累，不久以后同学们的对话将会变得很幽默的……

本次出一个简单的吧：

我田引水（がでんいんすい）

究竟是什么意思呢？大家去查查看吧：）



火星电玩 marsgame.com

由火星电玩发起的火星联盟

倾力打造 **电玩 + 动漫航母**

为你提供 **优质产品 + 服务**

关注火星网站，让我给你好看！

日本游戏机及配件卡通 VCD/DVD/CD 大集合寻求各地经销商

批发热线：028-88178037　　传真号码：028-83361193、83172077

中国火星游戏网 www.marsgame.com 即将全新改版，敬请关注(新闻、邮购、时时更新)

本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。

邮购价：VCD：3.8 元 / 张，DVD9 元 / 张，音乐 CD：7.5 元 / 张。购碟邮费 15 元(无论多少，不限品种)　会员价：VCD：3 元 / 张，DVD8 元 / 张，音乐 CD：6 元 / 张。购碟邮费 15 元(无论多少，不限品种)

邮购查询热线：028-83414399、89010603 投诉电话：028-88069212

邮购赠品：邮购金额达 80 元，赠送太八项链一根，80 元以下赠送精美小礼品一份。

注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发 mail 确定。

“夏日送清凉” 凡一次性购买卡通书 100 元以上者可获赠精美卡通、游戏扇子壹把，活动时间：2003.4 月—8 月

日本名卡通动画 DVD9 元 / 张，持会员卡 8 元 / 张，邮费 15 元 / 次，无论多少。

D001 星辰细雨 1CD
D002 梦幻妖子 3CD
D003 暗黑天堂 1CD
D005-2 灌篮高手电影版 2CD
010-1 乔乔昌险 2CD
D014-1 永尽的华尔滋 1CD
D014-2 G 高达 TV 版 5CD
D014-3 W 高达 TV 版 10CD
D014-5 高达 0080 2CD
D014-8 ZZ 高达 TV 版 8CD
D014-13 高在 0079TV 版 5CD
D014-20 高达 0083 剧 1CD
D014-7 Z 高达 TV 版 6CD
D014-9 X 高达 TV 版 5CD
D014-11 高达马沙反击 1CD
D014-15 倒 A 高达 TV 版 6CD
D014-30 倒 A 高达 OVA 2CD
D014-31 SEED 高达 4CD
D017-3 不思议游戏 OVA 2CD
D025 饿狼传说 1CD
D029-1 橙露剧场版 1CD
D030 大运动会 2CD
D032 暗黑破坏神 1CD
D035 天空之城 1CD
D037-2 怪医秦博士 OVA 版 1CD
D038 D N A2 3CD
D052-5 城市猎人剧场版机密服务 1CD
D058-5 樱花大战活动写真集 1CD
D062-1 幽游白书剧场全集 3CD
D062-2/1 幽游白书 TV 版第一辑 6CD
D062-2/2 幽游白书 TV 版第二辑 6CD
D062-2/3 幽游白书 TV 版第三辑 6CD
D062-2/4 幽游白书 TV 版第四辑 6CD
D069-1 X 战记剧场版 1CD
D069-2 X 战记 TV 版 4CD
D076-1 真.孔雀王 1CD
D074 梦幻街少女 1CD
D079-5 天地无用之遥远的思念 1CD
D082-2 超时空要塞加强版 2CD
D082-4 超时空要塞(太空堡垒) 3CD
D082-8 超时空要塞 OVA 版 1CD

D089-4 龙珠热血热斗 1CD
D089-5 龙珠神龙传说 1CD
D093 龙猫 1CD
D099 百变狸猫 1CD
D103 圣传 1CD
D106 风之谷 1CD
D109 魔法提琴手 TV 版 3CD
D110 魔女宅急变 1CD
D111-3 秀逗魔道士 TV 版 I 3CD
D111-4 秀逗魔道士 TV 版 II 3CD
D111-5 秀逗魔道士 TV 版 III 3CD
D118-1 新世纪福音战士 TV 版 3CD
D123-3 浪客剑心镇魂歌 1CD
D123-4 浪客剑心追忆篇 2CD
D123-15 浪客剑心星霜篇 1CD
D131-2 罗德岛战记(英雄骑士) 3CD
D134 宫崎骏全集 6CD
D148-2 攻克机动队剧场版 1CD
D158-1 北斗神拳剧场版 1CD
D158-2 北斗神拳 TV 版(卷一) 7CD
D158-2 北斗神拳 TV 版(卷二) 7CD
D160 强殖装甲 II 2CD
D162-2 洛奇亚—爆诞 1CD
D162-3 洛奇亚—逆袭 1CD
D162-7 宠物小精灵—结晶塔 1CD
D162-8 宠物小精灵—探险队 1CD
181 霸王大系—续集 1CD
D188 银河英雄传说 1CD
D195-1 魔法骑士 TV 版 6CD
D209-1 吸血姬美夕剧场版 1CD
D209-2 吸血姬美夕 TV 3CD
D223 猫眼 TV 版 8CD
D225-1 宇宙骑士 TV 版 5CD
D225-2 宇宙骑士 II 1CD
D245 幽灵公主 1CD
D246-1 纯情房东俏房客 TV 版 3CD
D306 小魔女 1CD
D308 点头妖精雪风 1CD
D319 魔法少女 1CD
D500-1 圣斗士剧场版全集 3CD
D500-4 圣斗士海皇篇 3CD

D500-5 圣斗士星矢黄金十二宫 8CD
D500-7 圣斗士北欧篇 3CD
D500-9 圣斗士冥王篇 3CD
D505-2 金田一 OVA 版 1CD
D505-6 金田一杀之迷宫 1CD
D506 岁月童话 1CD
D507-1 日本动画歌曲 I 1CD
D507-2 日本动画歌曲 II 1CD
D507-3 日本动画歌曲 III 1CD
D507-4 日本动画歌曲 IV 1CD
D507-4 日本动画歌曲 V 1CD
D513 魔法少年 1CD
D520 学园侦探团 TV 版 4CD
D525 听到涛声 1CD
D526-5 大空魔龙 10CG 2CD
D527 青空之环 1CD
D531 再见萤火虫 1CD
D535 彼男彼女故事 3CD
D537 饿沙罗 4CD
D539 雷霆少女魔幻亚瑟 TV 版 5CD
D548-2 魔术士欧菲 TV 版 3CD
D552-1 海贼王剧场版 1CD
D552-2/1 海贼王 TV 版 I 3CD
D552-2/2 海贼王 TV 版 II 3CD
D552-2/3 海贼王 TV 版 III 3CD
D553 魔女少年 3CD
D556 大空兄弟—亚基拉 1CD
D557 重战机 TV 版 6CD
D558-4 街头霸王 ZERO 1CD
D559-1 安达充大学篇 1CD
D562 山下女猫黑 1CD
D567 快乐天使 1CD
D572-1 地狱老师之神盾 1CD
D573-2 柯南引爆摩天楼 1CD
D573-5 柯南 TV 版 I 4CD
D573-6 柯南世纪末的魔术师 1CD
D573-14 柯南 TV 完整版 3CD
D573-18 柯南瞳孔中的暗杀者 1CD
D573-18 柯南人鱼失踪记 1CD
D573-25 柯南怪盗基德 1CD
D573-27 柯南天国倒计时 1CD

D573-29 柯南深入黑暗组织的杀机 1CD
D573-30 柯南二十年后的杀机 1CD
D573-92 柯南贝克街亡灵 1CD
D573-116 柯南情人节的真像 1CD
D573-119 柯南犯罪的遗物 1CD
D575-1/1 星界战旗 I 3CD
D575-1/2 星界战旗 II 2CD
D584-2 机动战舰 OVA 版 1CD
D593 GTO 麻辣教师 TV 版 6CD
D605 枪神 6CD
D619-1 遗臭令剧场版 1CD
D619-3/1 遗臭令 TV 版 I 3CD
D619-3/2 遗臭令 TV 版 II 3CD
D626-1 白色蜘蛛 TV 版 3CD
D639 封神演义 3CD
D647 午夜之眼 1CD
D651 神秘世界 3CD
D653 空想魔人 3CD
D648-1 贵金猎人 TV 版 2CD
D648-2 天国之门 1CD
D649 星方武侠 TV 版 3CD
D656-2 守护月天 OVA 版 2CD
D661-1 真智学园杰洛赛 4CD
D661-2 新世纪 GPXTV 版 4CD
D661-3 新世纪 GPX 赛车—SAGA 2CD
D663-1 最游记 TV 版(卷一) 3CD
D663-2 最游记 TV 版(卷二) 3CD
D663-2 最游记剧场版 1CD
D665 超神姬 1CD
D668 精武门 1CD
D674-1 魔卡少女樱 TV 版 8CD
D674-2 魔卡少女樱剧场版 I 1CD
D674-3 魔卡少女樱剧场版 II 1CD
D678-1 流星花园剧场版 1CD
D679 老人 Z 1CD
D680-1 机动警察 2CD
D680-2 机动警察 OVA 版 2CD
D680-5 机动警察 TV 版 6CD
D684-1 新足球小将 I 2CD
D684-2 新足球小将 II 2CD
D688 霸王大系之龙骑士 1CD
D690-2 万有引力 TV 版 2CD

D704 龙骑士—亚迪传说 3CD
D708/1 乱马 TV 版 I 6CD
D708/2 乱马 TV 版 II 6CD
D708/3 乱马 TV 版 III 6CD
D708/4 乱马 TV 版 IV 6CD
D711-1 天空女斯嘉科尔 TV 版 3CD
D711-2 天空女斯嘉科尔剧场版 1CD
D720 天使禁猎区 1CD
D724 樱天使恶魔 1CD
D728 魔神 BTO 2CD
D731 女神候补生 2CD
D732 钢铁天使 TV 版 2CD
D735 安琪莉可 1CD
D741 飞天红猪侠 2CD
D742 神风怪盗贞德 3CD
D773 花之流星 3CD
D787 银装骑攻队 3CD
D796 恋爱白皮书 4CD
D806-1 游戏王 TV 版 3CD
D806-3 游戏王特别版 1CD
D809 美少女死神 1CD
D810-1 变形金刚电影版 1CD
D810-4 变形金刚 TV 版 6CD
D811 月影兰 2CD
D814 碧之末农 3CD
D817-1/1 犬夜叉 TV 版(一卷) 4CD
D817-1/2 犬夜叉 TV 版(二卷) 3CD
D817-1/3 犬夜叉 TV 版(三卷) 3CD
D817-1/4 犬夜叉 TV 版(四卷) 3CD
D817-1/5 犬夜叉 TV 版(五卷) 3CD
D817-2 犬夜叉剧 1CD
D821 人狼 1CD
D826 电童 TV 完整版 3CD
D834-1 叮当猫电影版 1CD
D834-4 叮当猫平面方拓撞 1CD
D836 人造人间 1CD
D851-1 猎人 TV 版(卷四) 1CD
D862 机动天使 3CD
D864 咸蛋超人 1CD
D866 无限的未知 TV 版 3CD
D871 刃牙 I 5CD

D871-2 刃牙 II 3CD
D873 小魔女 1CD
D874 星之海洋 3CD
D877 黑街二人组 2CD
D889 咪咪狂想曲 3CD
D894 通灵王 3CD
D901 零 TV 版 3CD
D904 新白雪姬传说 2CD
D910 鼠 1CD
D911 ZOE I 3CD
D911 ZOE II 3CD
D916 幻影天使 4CD
D922 棋魂 TV 版 8CD
D923/1 通灵王 I 2CD
D923/2 通灵王 II 2CD
D923/3 通灵王 III 2CD
D923/4 通灵王 IV 2CD
D930 千与千寻 2CD
D931 飞鹰侠 1CD
D934-1 网球王子 TV 版 1CD
D935 吸血鬼猎人 D 1CD
D936 大都会 1CD
D937 美少女战士 TV 版 5CD
D938 圣纸猎王魔射 3CD
D942 电击作战 2CD
D947 圣战士 6CD
D948 分身战士 3CD
D954 新吸血鬼猎人 2CD
D956 幻魔大战剧场版 1CD
D958 名侦探福尔摩斯 3CD
D965 HACK 网毒感染 2CD
D984/1 果酱少年 I 1CD
D984/2 果酱少年 II 3CD
D984/3 果酱少年 III 3CD
D984 果酱少年 3CD
D679 老人 Z 1CD
D852 捍卫者 3CD

32 开漫画书(以下书籍售价均含邮费)

编号	名称	数量	价格
SM001	纯情房东俏房客	14 卷 /2 合订本	45
SM002	银色舞台	12 卷 /2 合订本	44
SM003	百鬼夜行抄	11 卷 /2 合订本	40
SM004	天上天下	12 卷 /2 合订本	40
SM005	龙狼传	28 卷 /5 合订本	100
SM006	帅气女朋友	12 卷 /2 合订本	40
SM007	X 战记	19 卷 /3 合订本	65
SM008	神风怪盗贞德	7 卷 /1 合订本	25
SM009	薄荷关系	6 卷 /1 合订本	25
SM010	甜蜜告白	30 卷 /4 合订本	25
SM011	天使红河岸	30 卷 /4 合订本	85
SM012	天使禁猎区	20 卷 /4 合订本	80
SM013	美少女战士	18 卷 /3 合订本	65
SM014	红茶王子	18 卷 /3 合订本	65
SM015	性感保镖	6 卷 /1 合订本	25
SM016	恶魔爱神	6 卷 /1 合订本	25
SM017	恐怖宠物店	11 卷 /2 合订本	40
SM018	圣斗士星矢	28 卷 /4 合订本	100
SM019	玻璃鞋之吻	6 卷 /1 合订本	25
SM020	火王	13 卷 /2 合订本	40
SM021	Good morning cool	12 卷 /2 合订本	45
SM022	湘南纯爱组	28 卷 /5 合订本	100
SM023	烈火之炎	36 卷 /6 合订本	120
SM024	真假朱丽叶	6 卷 /1 合订本	25
SM025	神龙之迷	38 卷 /8 合订本	165
SM026	香波球美女	7 卷 /1 合订本	25
SM027	甜心战士	6 卷 /1 合订本	25
SM028	DNA	6 卷 /29 合订本	25
SM029	失眠夜晚	6 卷 /1 合订本	25
SM030	新撰组异闻录	6 卷 /1 合订本	25
SM031	爱的历险	6 卷 /1 合订本	25
SM032	就是现在	6 卷 /1 合订本	25
SM033	双面小魔女	6 卷 /1 合订本	25
SM034	裸足天使	6 卷 /1 合订本	25
SM035	OK 女孩	7 卷 /1 合订本	25
SM036	银之勇士	7 卷 /2 合订本	25
SM037	思春期未满	6 卷 /1 合订本	25
SM038	流濑悠宇短篇集	6 卷 /1 合订本	25
SM039	金田一少年事件薄	27 卷 /4 合订本	100
SM040	恋物语	12 卷 /2 合订本	45
SM041	偷偷爱着你	21 卷 /3 合订本	45
SM042	铳梦	12 卷 /2 合订本	45
SM043	孔雀王(全传)	30 卷 /4 合订本	90
SM044	婆娑罗	28 卷 /5 合订本	100
SM045	龙珠	42 卷 /6 合订本	125
SM046	龙珠 GT	12 卷 /2 合订本	45
SM047	鬼神童子	12 卷 /2 合订本	45
SM048	猫之眼	24 卷 /3 合订本	65
SM049	少年神驹	12 卷 /2 合订本	45
SM050	星座宫神话	18 卷 /3 合订本	65
SM051	足球小将 - 世青篇	18 卷 /3 合订本	65
SM052	辉夜姬	19 卷 /3 合订本	68
SM053	我亲爱的老公	6 卷 /1 合订本	25
SM054	大国主	6 卷 /1 合订本	25
SM055	神武	6 卷 /1 合订本	25
SM056	人间凶器	6 卷 /1 合订本	25
SM057	H2	32 卷 /6 合订本	125
SM058	火鸟	18 卷 /3 合订本	65
SM059	五星物语	10 卷 /5 合订本	105
SM060	花冠安琪儿	7 卷 /1 合订本	25
SM061	通灵王	22 卷 /3 合订本	65
SM062	高达王	6 卷 /1 合订本	25
SM063	高达 0079	6 卷 /1 合订本	25
SM064	无限之住人	12 卷 /2 合订本	45
SM065	人形师之夜	6 卷 /1 合订本	25
SM066	吸血姬美夕	8 卷 /2 合订本	45
SM067	吸血姬夕维	6 卷 /1 合订本	25
SM068	新吸血姬美夕	6 卷 /1 合订本	25
SM069	夜叉鸦	10 卷 /2 合订本	40
SM070	玩偶游戏	10 卷 /2 合订本	45
SM071	火影忍者	16 卷 /2 合订本	45
SM072	暗之末裔	11 卷 /2 合订本	45
SM073	闪灵 2 人组	13 卷 /2 合订本	45
SM074	东京茱丽叶	12 卷 /2 合订本	45
SM075	来自远方	11 卷 /2 合订本	45
SM076	麻辣老师 GTO	25 卷 /3 合订本	65
SM077	魔影紫光	11 卷 /2 合订本	45
SM078	苍之封印	11 卷 /2 合订本	45
SM079	天地无用	9 卷 /2 合订本	40
SM080	水果蓝子	11 卷 /2 合订本	45
SM081	战神	12 卷 /2 合订本	45
SM082	月光馆物语	5 卷 /1 合订本	25
SM083	圣者	6 卷 /1 合订本	25
SM084	DATA	4 卷 /1 合订本	20
SM085	河内由佳利杰作集	36 卷 /6 合订本	125
SM086	辣妹当家	10 卷 /2 合订本	40
SM087	一吻定情	23 卷 /4 合订本	85
SM088	冰之魔物语	20 卷 /3 合订本	65
SM089	GS 美神	37 卷 /7 合订本	145
SM090	爱情躲猫猫	6 卷 /1 合订本	25
SM091	芭蕾舞鞋	5 卷 /1 合订本	25
SM092	浪客剑心	28 卷 /5 合订本	205
SM093	灌篮高手番外篇	10 卷 /2 合订本	40
SM094	圣子到	33 卷 /5 合订本	105
SM095	魔卡少女樱	12 卷 /2 合订本	45
SM096	桔子酱男孩	12 卷 /2 合订本	45
SM097	功夫旋风儿	60 卷 /10 合订本	200
SM098	犬夜叉	28 卷 /5 合订本	100
SM099	地狱先生	31 卷 /4 合订本	100
SM100	城市猎人	35 卷 /6 合订本	120
SM101	怪奇魅影	16 卷 /2 合订本	45
SM102	I'S	15 卷 /3 合订本	60
SM103	东京天使保镖	19 卷 /3 合订本	65
SM104	不思义游戏	18 卷 /3 合订本	65
SM105	IQ 博士	18 卷 /3 合订本	65
SM106	非常家庭	15 卷 /3 合订本	60
SM107	乱马 1/2	38 卷 /6 合订本	125
SM108	梦幻妖子	14 卷 /2 合订本	45
SM109	魔法骑士	6 卷 /1 合订本	25
SM110	东京巴比伦	7 卷 /1 合订本	25
SM111	+1 为爱加油	5 卷 /1 合订本	20
SM112	少女情怀总是诗	1 卷 /1 合订本	12
SM113	三叶草	4 卷 /4 合订本	40
SM114	快感乐园	16 卷 /3 合订本	65
SM115	绝爱	16 卷 /3 合订本	60
SM116	尼罗河女儿	46 卷 /9 合订本	185
SM117	封神演义	23 卷 /4 合订本	80
SM118	齐藤千穗短篇集	6 卷 /1 合订本	25
SM119	桃花面具	6 卷 /1 合订本	25
SM120	紫花情梦	6 卷 /1 合订本	25
SM121	天使之印	2 卷 /1 合订本	15
SM122	少女革命	5 卷 /1 合订本	25
SM123	武内昌美短篇集	5 卷 /1 合订本	25
SM124	芭蕾娃娃	8 卷 /1 合订本	25
SM125	白色圆舞曲	3 卷 /1 合订本	25
SM126	她和他的故事	14 卷 /2 合订本	45
SM127	KISS 魔法	9 卷 /2 合订本	40
SM128	新世纪福音战士	8 卷 /1 合订本	25
SM129	海盗王子	13 卷 /2 合订本	45
SM130	蜡笔小新	31 卷 /4 合订本	85
SM131	足球小将	37 卷 /6 合订本	125
SM132	虚幻彼方	11 卷 /2 合订本	45
SM134	蓝丝绒战士	8 卷 /1 合订本	30
SM136	由贵香织里作品集	6 卷 /1 合订本	25
SM137	人形电脑天使心	8 卷 /1 合订本	30
SM138	金田一短篇集	10 卷 /2 合订本	40
SM139	天之传奇	70 卷 /4 合订本	90
SM140	潮与虎	33 卷 /5 合订本	100
SM141	饭坂友佳子杰作集	6 卷 /1 合订本	25
SM142	亚里莎	6 卷 /1 合订本	25
SM145	强殖装甲	19 卷 /2 合订本	65
SM146	阳光少女	3 卷 /1 合订本	25
SM147	棒球英豪	26 卷 /4 合订本	85
SM148	卒业 M	9 卷 /1 合订本	30
SM150	公主军团	12 卷 /2 合订本	45
SM152	源氏物语	12 卷 /2 合订本	45
SM153	天然少年	12 卷 /2 合订本	45
SM154	我们的足球场	33 卷 /5 合订本	105
SM157	我爱芳邻	12 卷 /2 合订本	45
SM158	烙印战士	30 卷 /4 合订本	85
SM159	探侦学员 Q	6 卷 /1 合订本	25
SM161	无赖男	14 卷 /2 合订本	45
SM162	暗黑破坏神	22 卷 /3 合订本	80
SM163	天使之心	7 卷 /3 合订本	45
SM164	棋魂	20 卷 /3 合订本	65
SM166	怪医秦博士	22 卷 /4 合订本	85
SM169	福星小子	34 卷 /5 合订本	105
SM170	梦幻恋曲(高濑田香)	10 卷 /2 合订本	45
SM172	害羞草(安达充)	7 卷 /1 合订本	25
SM174	溜冰娃娃	9 卷 /2 合订本	45
SM175	圣石小子(RAVE)	22 卷 /3 合订本	65
SM176	公主新娘	11 卷 /2 合订本	45
SM177	仁兽芳烈传	13 卷 /2 合订本	45
SM181	恋水莲	5 卷 /1 合订本	25
SM185	银河铁道 999	17 卷 3 合订本	65
SM186	机动警察	22 卷 4 合订本	80
SM188	精武门	5 卷 1 合订本	25
SM189	风魔小次郎	10 卷 2 合订本	42
SM190	天子传奇·秦皇篇	28 卷 4 合订本	85
SM191	新无敌怪医	10 卷 2 合订本	40
SM192	鲁蟒天使	14 卷 2 合订本	45
SM193	妖精国骑士	35 卷 5 合订本	105
SM195	蹦蹦跳跳仙太郎	21 卷 4 合订本	85
SM197	近所物语(矢泽爱)	7 卷 /2 合订本	40
SM198	NANA(矢泽爱)	5 卷 /1 合订本	22
SM199	未完之月	8 卷 /1 合订本	25
SM200	非常感应	8 卷 /1 合订本	25
SM201	夜叉(吉田秋生)	10 卷 /2 合订本	40
SM202	影武者德川家康	6 卷 /1 合订本	25
SM203	罗德斯岛战记全传	11 卷 /2 合订本	45
SM204	变奏天使	12 卷 /2 合订本	45
SM205	圣学员天使	12 卷 /2 合订本	40
SM206	天马血族	18 卷 /3 合订本	65
SM207	芳龄同盟会	7 卷 /1 合订本	25
SM209	东京爱的故事	6 卷 /1 合订本	25
SM210	阿基拉	全 8 卷	165
SM211	霸王传说骁	20 卷 /4 合订本	80
SM212	人狼草纸	5 卷 /1 合订本	20
SM213	地雷震(高桥努)	19 卷 /4 合订本	80
SM214	出云传奇	14 卷 /2 合订本	45
SM215	佛陀(手冢治虫作品)	14 卷 /3 合订本	60
SM220	E 级水平	3 卷 /1 合订本	20
SM221	守护月天	11 卷 /2 合订本	45
SM223	灵猫	4 卷 /1 合订本	22
SM224	魔法花园(山口美由纪)	5 卷 /1 合订本	22
SM225	白龙传说	14 卷 /2 合订本	45
SM226	小类人	14 卷 /2 合订本	45
SM230	超时空要塞七	8 卷 /1 合订本	30
SM231	亚里安(安彦良和)	4 卷 /1 合订本	25
SM232	魔光迷影(赤石路代)	6 卷 /1 合订本	25
SM233	王道之狗(安彦良和)	6 卷 /1 合订本	25
SM234	尼禄(安彦良和)	6 卷 /1 合订本	25
SM238	新白雪姬传说	5 卷 /1 合订本	20
SM239	神风	5 卷 /1 合订本	25
SM240	阿尔卑斯玫瑰	9 卷 /2 合订本	45
SM241	擂台恋曲	48 卷 /8 合订本	165
SM242	梦想一世情(高屋奈月)	5 卷 /1 合订本	22
SM243	放电美眉(亚月亮)	5 卷 /1 合订本	25
SM244	阳光普照(安达充)	5 卷 /1 合订本	22
SM245	吸血游戏	12 卷 /2 合订本	45
SM247	人鱼之伤	4 卷 /1 合订本	25
SM248	拳皇 97	24 卷 /2 合订本	40
SM250	美丽的亚细亚(郑问作品)	5 卷 /2 合订本	25
SM251	钢异能战士(神崎将臣)	14 卷 /3 合订本	60
SM253	9 号杀手	10 卷 /2 合订本	40
SM254	寻找满月	4 卷 /1 合订本	20
SM255	1 镑的福音	3 卷 /1 合订本	22
SM256	ARMS 神臂	22 卷 /3 合订本	75
SM257	变身小辣妹	9 卷 /1 合订本	35
SM258	凡尔赛玫瑰	10 卷 /2 合订本	40
SM259	奥尔佛士之窗	18 卷 /3 合订本	65
SM260	安达充短篇记	8 卷 /1 合订本	25
SM261	寻秦记	70 卷 /5 合订本	110
SM263	魔人(大幕维人)	7 卷 /1 合订本	25
SM264	合法禁约(CLAMP)	三册	40
SM265	拳皇 2000	30 卷 /2 合订本	40
SM266	灌篮高手	31 卷 /4 合订本	105
SM267	幽游白书	19 卷 /2 合订本	65
SM268	花音	7 卷 /1 合订本	25
SM271	禁忌恋人	10 卷 /2 合订本	40
SM272	猛男艺能社	10 卷 /2 合订本	40
SM273	消防员的故事	18 卷 /3 合订本	65
SM274	海暗月影	18 卷 /3 合订本	65
SM276	月光迷情	12 卷 /2 合订本	45
SM277	黄龙之耳	18 卷 /3 合订本	65
SM278	秀逗魔导士	8 卷 /1 合订本	28
SM279	BLACK CAT 黑猫	7 卷 /1 合订本	28
SM280	头文字 D	24 卷 /4 合订本	90
SM281	圣传	10 卷 /2 合订本	40
SM282	电影少女	15 卷 /2 合订本	55
SM283	Clamp 作品集三叶草 / 白姬 / 少女情怀 / 心愿	1 合订本	30
SM285	流星花园	33 卷 /5 合订本	105
SM286	小恐龙阿贡	7 卷 /1 合订本	30
SM289	拳王 2002	30 卷 /2 合订本	40
SM290	拳王 99	16 卷 /1 合订本	25
SM291	钢(神崎将臣)	15 卷 /3 合订本	55
SM293	魔法妖精(山口美由纪)	7 卷 /1 合订本	25
SM294	足球风云	33 卷 /5 合订本	100
SM296	魔力宝石(JUDAL)	5 卷 /1 合订本	25
SM297	梦幻高手(浅田弘幸)	14 卷 /2 合订本	40
SM298	西洋古董店(吉永史)	11 卷 /1 合订本	25
SM299	哨声响起(通口大哺)	22 卷 /3 合订本	70
SM300	花季少年(树夏实)	12 卷 /2 合订本	45
SM301	晨光之约(山口由纪美)	9 卷 /2 合订本	40
SM302	千年女王(松本零士)	5 卷 /1 合订本	25
SM303	圣女诞生(美树本晴彦)	全一册	35
SM304	灵感美少女(杉惠美子)	5 卷 /3 合订本	25
SM305	高须架由枝作品集	5 卷 /1 合订本	25
SM306	恐怖短篇集(手冢治虫)	6 卷 /2 合订本	40
SM307	快杰蒸汽探侦团	7 卷 /1 合订本	28
SM308	高达 0083	5 卷 /1 合订本	25
SM313	霸王恋人	全二册	25
SM314	独占欲(尾崎南)	12 卷 /2 合订本	45
SM315	八神君家庭事件(楠桂)	6 卷 /1 合订本	45
SM316	烈火雄心(夏元雅人)	全二册	45
SM318	银牙传说	10 卷 /2 合订本	45
SM320	狮虎兽神(永井豪)	全一册	30
SM321	枪神(荻野真)	4 卷 /1 合订本	18
SM322	灌篮少年(八神浩树)	11 卷 /2 合订本	45
SM326	小恐龙阿贡·珍藏版	全七册	65
SM327	双星记	12 卷 /2 合订本	45
SM329	风神武士	11 卷 /2 合订本	45
SM330	丛林男孩	8 卷 /2 合订本	40
SM331	新恋爱白书 BOYBE	32 卷 /7 合订本	125
SM332	风云	85 卷 /9 合订本	195
SM333	游戏王	41 卷 /5 合订本	110
SM334	罗德岛战记 II	全二册	40
SM335	逮捕令	5 卷 /1 合订本	110
SM336	魁·男塾	35 卷 /5 合订本	110
SM337	Relerl(美树本晴彦)	全一册	18
SM338	魔法阵都市	10 卷 /2 合订本	48
SM339	我为猫狂(小林 诚)	8 卷 /1 合订本	25
SM340	手冢治虫短篇集	10 卷 /2 合订本	45
SM341	RIZELMINE 小新娘(杉崎由绮琉)	全一册	18
SM342	物领冬实短篇集	全一册	20
SM343	苍天航路(王欣 太)	24 卷 /4 合订本	85
SM344	天宫界 II	全一册	25
SM345	杀医兰丸(井上纪良)	18 卷 /3 合订本	65
SM346	侍魂	50 卷 /1 合订本	35
SM347	恶魔的默示录(高桥新美由纪)	20 卷 /4 合订本	85
SM348	魔法留学生(吉住涉)	全二册	20
SM350	黄龙之耳	18 卷 /3 合订本	65
SM351	格斗少女朱玲(垣野内成美)	6 卷 /1 合订本	25
SM352	JOJO 冒险第六部	12 卷 /2 合订本	45
SM353	铳梦 II	全三册	45
SM354	宇宙女皇铳(CLAMP)	6 卷 /1 合订本	25

天津海虹游戏

邮购汇款地址：天津市 241 邮政信箱 收款人：杨子江 邮编：300020
邮购热线：022-27224060 门市地址：天津市和平区兴安路 185 号
天津市和平区兴安路 134 号 e-mail:yzjrpg@163.net
银行账号：交行 601428 4121 840215

购碟邮费:15 元不论品种数量.购碟 150 元以上免邮费。如汇款单附言写不下请您以电话,e-mail,传真或信件的方式将商品内容告知我店.其他节目单免费索取,请注明索取类型(DC,SS,PS2,主机,配件,卡带)。本店所有软件均买十送一。

PS 经典软件 6 元,英文版经典 8 元。DC 软件 300 余种,6 元 / 张. SS 软件 300 余种,8 元 / 张。PS2 软件 10 元 / 张。请参看以前广告或免费索取节目单。

PS 经典英文版游戏

太空战士 4/5/6
太空战士 7/8/9(4CD)
寄生前夜 1(2CD)
寄生前夜 2(2CD)
龙战士 3/4
格兰蒂亚(2CD)
陆行鸟迷宫 2
陆行鸟赛跑
异度装甲(2CD)
浪漫传说 1/2
Beyond the beyond
阿兰多拉 1/2
银河之星 1(2CD)
银河之星 2(3CD)
武藏传
放浪冒险潭
晶莹之露(A/R)
北欧战神(2CD)
时空之旅
穿越时空(2CD)
圣剑传说
皇家骑士团 2
太空战士战略版
星海传说 2(2CD)
寂静岭
GT 赛车 1/2
wild arms
wild arms2(2CD)
前线任务 3
迷失少年(3CD)
女神异闻录罚
牧场物语
永恒传说(3CD)
宿命传说
恶魔城
龙骑士传说(4CD)
勇者斗恶龙 7(2CD)
幻想水浒传 1/2
画谜 REBUS
合金装备(2CD)
雷盖亚传说
Eternal Eyes
恐龙危机 1
生化危机 2(2CD)
生化危机 3
神佑擂台
Thousand Arms 2CD
Vandal Heart 1CD

RPG 类型

001 太空战士 4
002 太空战士 5
003 太空战士 6
004 太空战士 7(4CD)
005 太空战士 8(4CD)
006 太空战士 9(4CD)
007 太空战士资料盘
008 宿命传说
009 幻想传说
010 永恒传说(3CD)
011 龙战士 3
012 龙战士 4
013 妖精战士 1
014 妖精战士 2
015 妖精战士 3(2CD)
016 妖精怪物篇(2CD)
017 阿兰多拉
018 阿兰多拉 2
019 暗黑破坏神(动画版)
020 寄生前夜 1(2CD)
021 寄生前夜 2(2CD)
022 时空之旅
023 穿越时空(2CD)
024 幻想水浒传 1
025 幻想水浒传 2
026 幻想水浒外传
027 幻想水浒外传 2
028 女神异闻录 - 罪
029 女神异闻录 - 罚
030 灵魂黑客(3CD)
031 特鲁尼克冒险 2
032 武神传说 ARPG
033Wild arms
034wild arms2(2CD)
035 星海传说 2(2CD)
036 北欧战神(2CD)
037 勇者斗恶龙 7(2CD)
038 银河之星(2CD)
039 银河之星 2(3CD)
040 钓鱼太郎
041 圣剑传说
042 异度装甲(2CD)
043 陆行鸟不思议迷宫
044 陆行鸟不思议迷宫 2
045 玛丽工作室
046 艾丽工作室
047 沙嘉领域篇
048 沙嘉领域篇 2
049 黑之剑
050 跨越我的尸体
051 武藏传
052 秘宝传说(ARPG)
053 波波古罗依克
054 波波古罗依克 2
055 波波古罗依克 3(3CD)
056 龙骑士传说(4CD)
057 巫术古代公主(RPG)
058 浪客剑心十勇士阴谋
059 玉茧物语
060 利加亚传说
061 梦幻骑士(2CD)
062 屠龙战记(2CD)
063 武士道列传
064 巫术合集
065 巫术
066 兵峰 RPG
067 勇者斗恶龙 4
068 凝望骑士 R
069 鬼神降临 ONI
070 勇者斗恶龙怪物篇
071 真女神转生
072 射雕英雄传中文
073 神来
074 修道院之迷(4CD)
075 怪物农场
076 怪物农场 2
077 数码爆龙 2
078 数码暴龙 3
079 人鱼烙印
080 格兰蒂亚(2CD)
081 仙界大战封神演义
082 黑眼睛诺亚
083 玛鲁王国人形姬
084 玛鲁王国人形姬 2
085 超级英雄大作战
087 棋魂
088 纯白预言者
089 猎人
507 封魔传奇(SCE,RPG)
534DIABLO
572 太空战士 1
573 太空战士 2

SLG 类

090 三国志 2
091 三国志 3
092 三国志 4(中文)
093 三国志 5(中文)
094 三国志 6
095 三国志 7
096 三国霸王大陆
097 三国孔明传
098 少年兵团
099 毛利元就
100 天下统一
101 太阁立志传 2
102 太阁立志传 3
103 织田信长
104 武将风云录
105 战国群雄传
106 信长将星录
107 信长烈风传
108 维新之岚
109 忠臣藏
110 水浒传天命之誓
111 水浒天导 108 星
112 元朝秘史
113 封神演义
114 西游记
115 大航海时代 2
116 大航海外传
117 大航海时代 4
118 主题水族馆
119 主题医院
120FEDA2 正义纹章
121 超魔神英雄传
122 机器人大战 CB
123 第四次机器人大战 S
124 新机器人大战
125 机器人大战 F
126 机器人大战 F 完结篇
127 机器人大战外传
128 机器人阿尔法外传
129 机器人大百科(2CD)
130 基地野望(2CD)
131 基地野望战略版
132SD 高达 G 世纪
133SD 高达 G-ZERO(2CD)
134SD 高达 G-F(4CD)
135SD 高达 G-if
136 真机器人战线
137 新世代机器人战记
138 新时代机器人战记 2
139 圣战士传说
140 真三一万能侠
141 真魔装机神
142 圣剑传说
143 前线任务
144 前线任务 2
145 前线任务战场
146 重装机兵
147 牧场物语(男孩篇)
148 牧场物语(女孩篇)
149 我的暑假
152 纵横七海
153 纵横七海 2
154 七大文明
155 七大文明 2
156 鬼魂力量
157 鬼魂力量 2
158 纯情可符骑士团
159 梦幻模拟战 1+2
160 梦幻模拟战 4+5(2CD)
161 梦幻模拟战外传
162 万达之力
163 万达之力 2
164 幻想大陆战争版(2CD)
165 否[illegible]之夜(2CD)
166 画谜 REBUS
167 提督的决断
168 天空守护神
169SRPG 创造室
170RPG 创造室(2CD)
171 前进吧海贼
172 便利商店
173 银河公主传说
174 宇宙战舰大和号
175 宇宙战舰 2(3CD)
176 秦始皇(中文版)
177 桃太郎大富翁
178 银河英雄传说
179 银英传大富翁(2CD)
180 星界纹章
181 沙罗曼蛇战略版
182 太空战士战略版
183 皇家骑士团 2
184 魔剑美神
185 魔剑美神 2
186 火鼠于恋解(3CD)
187 卡片召唤师
188 红色警报加强版(2CD)
189 沙丘 2000
190 绝地风暴 2
191 上帝也疯狂 3
192 魔兽争霸 2
193 魔兽争霸
194 战斗国家改
195 新战斗国家
196 大战略
197 航空管制官
198 数码爆龙
199LMA 足球经理 2002
200J 联盟育成足球
201 战国梦幻
202 纹章传说 2
456 三国英杰传(中文)
506 3X3 只眼(3CD)
509 装甲骑兵(战略)
510SD 高达英雄传
511 高达一年战争(SRPG)
512 黑色细胞(SRPG)(2CD)
513 月花三国演义(战略)
530 新 SD 机动武者大战
531 寄生(SRPG)
532 主题公园(模拟)
544 东京魔人学园绘卷 4CD
545 东京魔人外法帖 3CD

AVG 类

203 生化危机(2CD)
204 生化危机 2(2CD)
205 生化危机 3
206 生化危机枪版
207 恐龙危机
208 恐龙危机 2
209 寂静岭
210 放浪冒险谭
211 合金装备(3CD)
212OVER BLOOD 2(2CD)
213 古墓丽影
214 古墓丽影 2
215 古墓丽影 3
216 古墓丽影 4
217 古墓丽影 5
218 钟楼惊魂
219 钟楼惊魂 2
220 钟楼惊魂 3
221 彩虹战队
222 彩虹战队 2(2CD)
223 彩虹战队 3
224 美国大兵
225 美国大兵 2
226 天诛中文版
227 天诛 2
228 鬼屋魔影 4(2CD)
229 恐怖反应(4CD)
230 恐怖反应 2(4CD)
231 影牢
232 苍魔灯
233 水魔之书(2CD)
234 血印一分半(2CD)
235 战栗之门(3CD)
236 神秘医院(2CD)
237 玛雅预言(3CD)
238 千夜列车(2CD)
239 鸡鸣叫反(2CD)
240 黑暗特警
241 脱狱者(2CD)
242 迷失少年(3CD)
243 生存真人 3CD
244 极度深寒
245 回声之夜
246 毁灭公爵
247 快刀
248 三角洲 2
249 007 明日帝国
250 007 黑日危机
251 星战前传
252 僵尸猎人
253 恶魔人
254 鬼眼城
255 三角洲特种部队
256 MDK(过关)
257 彩虹 6 号
258 死亡陷阱
259 少年侦探柯南
260 青之 6 号
261 铳梦
262 双界仪(3CD)
546 欧亚列车(真人 4CD)
547 九龙风水传 4CD
562X 档案(4CD,AVG)

对战类

264 双截龙
265 高达格斗之王
266 高达格斗之王 2
267 卡普空合集 5
268 街霸合集(2CD)
269 拳王京
270 侍魂 1+2
271 斩红郎无双剑
272 天草降临
273 剑客异闻录
274 少年街霸 1
275 少年街霸 2
276 少年街霸 3
277 铁拳
278 铁拳 2
279 铁拳 3
280 格斗王 95
281 格斗王 96
282 格斗王 97
283 格斗王 98
284 格斗王 99
285 罪恶克星
286 漫画英雄 VS 卡普空
263 恶魔战士
287 恶魔战士 3
288WWF 真人摔跤
289 毫血寺一族 2
290 神佑擂台
291 口袋战士
292 三国无双
293 武士道之刃 2
294 饿狼传说 RBS
295 饿狼传说 3D 版
296 魂之利刃
297 兽化格斗 2
298JOJO 冒险
2993D 七龙珠
300 七龙珠真武斗传
301 伟大龙珠传说
302 真人快打合集
303 真人快打 4
304 超人学园钢帝王
305 斗神传 3
306 斗神传昂
307 月华剑士
308 私立学园 2
309 3D 街霸 2
310 七龙珠三合一
554 CAPCOM VS SNK PRO
558 海贼王 2(格斗)
559 通灵王(格斗)
564 乱马(格斗)
565 生与死(格斗)
574 高达格斗 G
575 高达格斗 W

动作过关类

311 吞食天地 2(双)
312 四人对战(双)
313 快速天使(双)
314 救火英雄(双)
315 格斗力量(双)
316 魔域战斧(双)
317 四大金刚(双)
318 卡普空合集 4(双)
319 星球大战(双)
320 名将(双)
321 热血亲子(双)
322 五星战队
323 油轮格斗(双)
324 神剑幽灵(双)
325 破坏城市(双)
326 美国队长(双)
327 洛克人 1
328 洛克人 2
329 洛克人 3
330 洛克人 4
331 洛克人 5
332 洛克人 6
333 洛克人 8
334 洛克人 X3
335 洛克人 X4
336 洛克人 X5
337 洛克人 DASH
338 洛克人 DASH2
339 米老鼠 20 年纪念
340 风之古洛亚
341 小龙 SPYRO
342 小龙 SPYRO2
343 粘土战士
344 大盗伍佑卫门
345 我是东巴
346 我是东巴 2
347 阿比逃亡记(2CD)
348 暗黑之心(2CD)
349 恶魔城
350 恶魔城历代记
351 蚁哥正传
352 飞龙 1+2(2CD)
353 魔法草猛 2
354 百事可乐人
355 骷髅头大作战
356 骷髅头大作战 2
357 古惑狼 1+2+3
358 悟空忍传
359 成龙
360 捉猴记
361 侏罗纪公园
362 人猿泰山
363 女战士 XENA
364 七喜小子
365 3D 吃豆
367 杀戮夜魔 2
368 时空游侠
369 沉默爆破手
370 电童
371 卡普空合集 2
516 蜘蛛侠 2(过关)
520 洛克人 X6
535 蛊惑狼 4
561 大盗武佑卫门 2
566 炎之料理人
472 玩具大兵
473 玩具大兵 2
474 玩具大兵 3
475 玩具大兵 4

射击类

373 生化兵人(双)
374 越南战役(双)
375 越南战役 X(双)
376 双打三合一(双)
377 星河站队(双)
378 1945 一代(双)
379 1945 二代(双)
380 海底大战争(双)
381 紫炎龙(双)
382 幻世虚构(双)
383 妖霸天下(双)
384 神枪特警 1+2(双)
385 沙罗曼蛇(双)
386 沙罗曼蛇外传(双)
387 实况沙罗曼蛇(双)
388 变形战机(双)
389 四国战机(双)
390 雷电 1+2(双)
391 雷电 DX(双)
392 雷电风暴(双)
393 雷电风暴 2(双)
394 苍穹红莲队(双)
395 怒首领峰(双)
396 彩京 5(双)
397 火枪英雄(双)
398 雷鸟 5
372 西部枪手
366 终极火力
399 第一猎手
400 R-TYPE
401 超时空要塞 PLUS
402 超时空要塞 VF-X
403 超时空要塞 VF-X2
404 可曾记得爱(2CD)
405 皇牌空战 2
406 皇牌空战 3(2CD)
407 攻壳机动队
408 魂斗罗(双)
409 魂斗罗 2
410Q 版坦克
411 坦克大战
412 火爆坦克
413 钢铁风云(坦克)
414 前线装甲(坦克)
415 攻击苏联
416 化解危机
417 化解危机 2
418 虎胆龙威 4
419 玛沙反击
422 钢铁记忆(枪版)
423 光枪闪电战(双打)
514 空牙 2001(双)
502 战区 51(双打枪版)
503 最高力量(双打枪版)
551 小飞侠(射击,双)
568 卡通枪手(双)
569 卡通枪手 2(双)

恋爱类

424 心跳纪念品
425 心跳纪念品 2(5CD)
426 虹色青春
427 彩之爱歌(2CD)
428 旅立之诗(2CD)
429 心跳放课后
430 心跳方块
431 心跳方块 2
432L 的季节
433 诞生 21
434 双面女郎(2CD)
435 拥抱季节(2CD)
436 森巴结它(2CD)
437 雪割之花(2CD)
438 凝望骑士
439 真爱物语 2(3CD)
441 逮捕令(2CD)
442 青色宝贝
457 心中回忆(konami4CD)
518 心跳 2 放暑假 2CD
543 心跳 2 学园祭 2CD
560 美少女梦工厂 3
563 同级生 2

体育类

420 大众高尔夫 2
476 特技自行车
478NBA 2003
479 篮球 1 对 1(井上雄彦)
480 山脊赛车 3
481 山脊赛车 4
482GT 赛车
483GT 赛车 2(2CD)
484 暴力飞车
485 极品飞车宝时捷
486 暴力摩托
487 暴力摩托 2
488 魔鬼电单车 2
489 古惑狼赛车
490 陆行鸟赛车
491 电车 GO2
492 爆走卡车
493 爆走兄弟迷你四驱
494 爆钓日本列岛 2
495 悉尼奥运会
496 库尔尼科娃网球
497 保龄球
498COOL 滑雪 4
499 三合一
5003 X 滑板大全
477FIFA2002
464 斯诺克台球
525 实况足球 3
526 实况足球 4
527 实况足球 5(中文)
528 甲 A 甲 B 联赛(中文)
529 足球自由人 2
533 足球小将
536 新世纪 GPX(2CD)
537 乒乓球大赛
552 实况足球 5 最终版
553 实况足球 2002 中文
555 足球小将 2
556 V8 赛车
557 V8 赛车 2
567 暴力飞车 4

其他类

443 米老鼠俄罗斯
421 樱花俄罗斯方块
444 未来俄罗斯
445DS 人生大富翁
446 围棋
447 国际象棋
448XI 中文版
449 街霸方块
450 IQ 方块
451 槌槌大作战 1
452 槌槌大作战 2
453 槌槌大作战 3
454 槌槌大作战 4
455 大家一起来找错
458 辣妹世界
459 赌城 2000
460 兔女郎 21 点
461 3D 弹子机
465 炸弹人合集
471 上海
466 战斗泡泡龙
467 泡泡龙 99
468 泡泡龙 4
469 天仙娘娘
470 同级生麻将
501 美少女大富翁
505 舞王
508 舞王 2
519 拉米乐队
521DDR5
522DDR 俱乐部
440 超级撞砖
538 雅利达经典 30 合一
539 美少女雀士 2
541 吉他
542 吉他 2
462 游戏王
463 游戏王 2
549 疯狂家庭(搞笑)
550 玲木爆发
548 GTA2
570 怪物工厂
571 疯狂大傻屋

游戏音乐大全,经典卡通音乐精选,8 元/ 张. 买十送一

001 太空战士 1+2 原声
002 太空战士 3 原声
003 FF3 永远的风之传奇
004 太空战士 4 原声
005 太空战士 4 钢琴曲
006 太空战士 4celtic moon
008 太空战士 5 原声 2CD
009 太空战士 5 钢琴曲
010 太空战士 5 亲爱的伙伴
012 太空战士 6 原声 3CD
013 太空战士 6 钢琴曲
014 太空战士 6 特别版
015 太空战士 6 伟大的终曲
016 太空战士 6 stars
017 太空战士 7 原声 4CD
018 太空战士 7 重奏版
019 太空战士 8 原声 4CD
020 太空战士 8 管旋乐
021 太空战士 8 歌曲
022 太空战士 8 钢琴曲
023 太空战士 9 原声 4CD
024 太空战士 9 歌集(含英文曲)
025 太空战士 9 钢琴曲
026 太空战士 9 重奏版
027 太空战士 9 原声 plus
028 太空战士虔诚的祈祷
029 太空战士神秘的旅程
030 太空战士风与火
031 太空战士龙与星
032 太空战士混音版
033 太空战士爱在成长
034 太空战士传奇
035 太空战士 1987-1994
036 太空战士 1994-1999
037 太空战士交响组曲
039 太空战士 10 歌集(含 FF7 歌)
040 太空战士电影版
041 太空战士战略版 2CD
042 双界仪
043 圣龙传说原声
044 勇者斗恶龙七 2CD
045 勇者斗恶龙六 2CD
046 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
048 勇者斗恶龙 4
049 勇者斗恶龙 3
050 勇者斗恶龙 1+2
051 勇者斗恶龙 2
052 勇者斗恶龙 1
053 武藏传原声 2CD
057 时空之旅 PS 版
059 穿越时空 3CD
060 晶莹之露原声 2CD
061 前线任务 2 原声
062 圣剑传说 3 原声 3CD
063 圣剑传说 PS 版 2CD
064 浪漫沙嘉 3 原声
065 浪漫沙嘉开拓者 2
066 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
067 沙嘉开拓者 2 钢琴曲
068 放浪冒险潭原声 2CD
069 异度装甲原声 2CD
070 异度装甲重奏版
071 寄生前夜原声 2CD
072 寄生前夜混音版
073 火焰文章原声 3CD
074 圣战系谱交响乐
075 永恒传说歌曲集
076 幻想传说歌曲
077 银河之星原声
078 银河之星 2 永远的兰色
079 皇家骑士团 2 原声 3CD
080 梦幻之星 4
081 生化危机 1-3
082 生化危机混音版
083 生化维罗尼卡原声
084 Shining force3 原声
085 女神传说原声 2CD
086 女神传说混音版
087 龙骑士传说原声
088 格兰迪亚原声 4CD
089 格兰迪亚 2 原声
090 燃烧战车原声
091 寂静岭
092 Wildarms 原声
093 Wildarms2 原声 2CD
094 萨尔达传说 64 音乐
095 利加亚传说原声
098 阿兰多拉原声
099 梦精灵 Nights
100 梦幻模拟战精选
101 梦幻模拟战 3 歌曲集
102 梦幻模拟战 5 歌曲集
103 GT 赛车原声集
104 DC 宇宙第五频道原声
105 BASTMOVIE 歌曲集
106 吉他 2 代音乐集
107 DDR3 原声 2CD
109 恶魔城月下夜想曲原声
110 恶魔城血之轮回
111 恶魔城启示录
112 恶魔城音乐精选 2CD
115 游戏歌曲精华录 4CD
116 经典游戏交响音乐会 5CD
117 超级玛利 3
119 超级玛莉混音
120 机器人大战 F 原声集
121 机器人完结篇
122 机器人大战 α 歌唱集 3CD
123 机器人大战演唱会
124 心跳回忆 2 歌曲全集
125 心跳回忆 OVA 原声
126 心跳回忆奇妙圣诞
127 心跳回忆馆林见晴
128 心跳回忆 5 周年纪念
129 心跳永远在一起
130 滕崎诗织情人节
131 心跳回忆风之扉
132 心跳回忆虹色青春
133 滕崎诗织钢琴精选
134 心跳回忆原声歌唱集
135 大航海时代 2
136 妖精战士 3 钢琴曲
139 植松伸夫首张个人大碟
140 格斗王音乐精选(1994-2000)
141 PS2 保镖原声
142 科纳米游戏音乐精选
143 铁拳 TT 原声集
144 生或死 2 原声
145 山脊赛车 5 原声
146 拳王 99(2CD)
147 拳王 2000
149 太空战士 10 原声(4CD)
151 寄生前夜 2 原声 2CD
152RPG 经典爱之章
153RPG 经典梦之章
154 真侍魂
155 街霸 3 次冲击
156 莎木原声 2CD
157 莎木交响乐
158 莎木 JUKE BOX
159 刀魂一代
160 樱花大战 3
161 史克威尔游戏歌曲集
163GT 赛车 3 原声
164 历代圣剑传说精选集
165 恶魔城历代记原声 2CD
167 幽游白书 47 首
168 幽游白书最强系列
169 灌蓝高手 TV 版歌曲大全
170 男儿当入樽 26 首
171 新世纪 EVA 主题歌曲集
172 新世纪 EVA 原声集(3CD)
173 浪客剑心主题歌集
174 维新志士镇魂歌
175 明治剑客浪漫集
178 超时空要塞火爆精选
179 超时空要塞歌曲精选
180 超时空银河系网络榜
181 超时空主题歌插曲
182 超时空 15 周年纪念
183 超时空 15 周年单双组合
184 宫奇峻作品精华
185 宫奇峻卡通主题歌集
186 宫奇峻动画世界音乐篇
193 新世纪 EVA 特别版
198 中华一番原声歌唱集
199 TO HEART 原声歌唱集
201 浪客剑心追忆篇原声
204 乱马 1/2
205 秀豆魔道士原声大碟
206 秀豆魔道士主题歌集(2CD)
207 罗德岛战记原声集(3CD)
216 圣斗士星矢精选合集
218 高达 0080
219 高达 0083
220 高达 08MS 小队
221 高达 20 周年纪念
222 高达 F91
226 高达主题歌集(2CD)
227 W 高达原声大全 5CD
228 幽灵公主原声 2CD
229 幽灵公主交响组曲
230 剑风传奇原声
234 Sonic 大冒险
235 天空之城交响乐
239 FF10 yuna&tidus
240 恶魔城新古典交响集 2CD
241 恶魔城战斗乐曲集
242 骨头先生原声
244 寂静岭 2 原声大碟
245 飞龙 RPG 原声
246 DDR4 原声 2CD
250 皇牌空战 4 原声 2CD
251 梦幻之星在线管弦乐
252 街霸 2 管旋乐
253 女神异闻录罪 2CD
254D 之食卓 2 原声(2CD)
255 生化危机 3 原声(2CD)
256 燃烧战车 2 原声
257 龙之力量 2
258 ff others-7,8 代精华录
259 太空战士 Reborn (Fan Music)
260 太空战士 Anthology OSV
261 太空战士无限的梦幻
262 梦幻模拟战 2 原声
263 恶魔城 X 混音集
267 星海传说 2 原声(2CD)
268 星海传说 2 混音版
269 天诛原声
270 幻想水浒传 2 原声(4CD)
272 ICO 原声
273 幻想水浒传 2 管弦乐
274 幻想水浒传原声 2CD
275 星海传说 2 交响乐
276 妖精战士原声
277 妖精战士 2 原声
278 妖精战士 3 原声
279 龙战士 1 原声
280 龙战士 2 原声
281 龙战士 3 原声
282 龙战士 3 歌曲集
283 龙战士 4 原声 2CD
284 鬼泣原声
285 FF10 钢琴曲
286 黄金太阳原声
287 黄金太阳重奏
288 前线任务原声
289 前线任务 3 原声
290 格兰迪亚 2DEUS
291 格兰迪亚 2POVO
292 格兰迪亚 X 原声
293 王国之心原声 2CD
294 王国之心歌曲集
295 生化危机 2 原声 2CD
296 生化危机 2 重奏
297 生化危机 2 混音
298 光明 2 古代封印原声
299 永恒阿卡迪亚 2CD
300 WILD ARMS3 原声 4CD
301 异度传说原声 2CD
302 异度传说歌曲集
303 皇牌空战 2 原声
304 纹章传说原声
305 DDR 一代歌曲集
306 DDR2 歌曲集
307 鬼舞者 2 原声
308 三国 6 原声
309 波波罗克 3 歌曲集
310FF1+2 原声(PS 版 2CD)
311 幻想水浒 3 歌曲集
312 机器人大战 IMPECT 原声
313 机战歌曲联唱
314 三国 5 原声
315PS2 魂斗罗原声
316FF 经典音乐连奏
317 机器人 α 交响乐
318 超级忍 2 原声(MD 版)
319PS2 高达战记原声
320 红色警报原声
321 命令与征服原声
322FF10MTV
323 高达 SEED 歌曲集
324 樱花大战 1+2 原声
326 太空战士战略版 GBA2CD
327 宿命传说 2 原声 4CD
328FFX-2 歌曲集
329PS2 忍
330 龙战士 5 原声 2CD
331FFX vocal collection
332 三国 5 原声
333 雷盖雅传说 2(2cd)
333 幻想水浒传 3 原声 2CD
334 宿命传说原声 2CD
335 幻想传说原声 2CD
336 永恒传说原声 2CD
337FFX-2 主题曲全曲集
338 斩红郎无双剑管铉乐
339 火焰文章 776 原声 2CD
340GTA 罪恶都市全集(7CD)
341 星海传说 3 原声 VOL1(2CD)
342 穿越时空混音
343 暗黑编年史原声 2CD
344 火焰纹章泪指环 2CD
345Jet set radio
356HOLO 原声
357 无尽的沙嘉原声 2CD
358ZOE2 原声
359FF 交响音乐会 2002(2CD)
360 感染扩大 1 原声
361 感染扩大 2 原声
362 真女神 3 原声 2cd

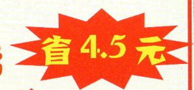
优惠征订「梦幻」「电电」活动开始

为了回报新老读者对"梦幻"、"电电"的厚爱与支持，本刊隆重推出"优惠征订"邮购活动。

活动时间：2003年5月1日—6月1日

2003年下半年期刊优惠征订

"梦幻"：2003年4月号—2003年9月号（共6期）或4月号后任意组合6期杂志，原价：90元，优惠价：85.5元



2003年跨年度优惠征订

"梦幻"：2003年4月号—2004年3月号（共12期），或4月号后任意12期，原价：180元，优惠价：162元





2003年下半年期刊优惠征订

"电电"：2003年5月号—2003年10月号（共6期）或5月号后任意6组合6期杂志，原价：51.60元，优惠价：48元

2003年跨年度优惠征订

"电电"：2003年5月号—2004年4月号（共12期），或5月号后任意12期，原价：103.20元，优惠价：93元

欢迎读者邮购咨询

邮购套餐

"实惠、好吃"的邮购套餐上市了！

姊妹套餐：

《梦幻总动员》+《梦幻总动员·续》=20元+20元=36元

连环套餐：

《格斗秘笈修订本》+《秘技宝典·续》=22元+18.8元=23元

典藏套餐：

"97典藏"+"电电"《四周年纪念版》=22元+8元=20元



狂喜价邮购

跌破底线，这样的优惠哪里找？

1.《电子游戏一点通》（含光盘）（1-5册），

原价8.5元/册，狂喜价6元/册

2.《剑魂》

原价25元/册，狂喜价15元/册

3.《电子游戏广场》（12-29期），

原价10元/册，狂喜价8元/册

4."电电"2000年合订本（上、下），

原价28元/册，狂喜价18元/册



常年邮购（即过期期刊邮购）

1. 2002年"梦幻"3月号仅存50本，4月号存64本，6、7、8、9、10、11、12有少量，1、2期已售完。欢迎邮购收藏！

   原价15元/册，优惠价13元/册

2. 2000年"电电"，3、4、5、6、7、8仅存少量，其余几期已售完，欢迎收藏、邮购！

   原价6.5元/册，优惠价5元/册

3. 2001年"电电"，1、2、3、4、6、8、9仅存少量，其余几期已售完，欢迎收藏、邮购！

   原价8.00元/册，优惠价6.5元/册

4. 2002年"电电"5期存货已售完，1、4、6仅存30本，其余几期有少量，欢迎收藏、邮购！

   原价8.6元/册，优惠价8元/册

特别启事

为了准确、无误在第一时间将您邮购的书刊送至您手中，请务必于每月5号之前将下期的款汇至我邮购部。另购本刊社任何书刊均免邮资，如需挂号请每期另寄2元挂号费（若购2003年之前的各类书刊，一次性邮购只需挂号费2元），若平邮，本刊邮购部概不承担非我方原因丢刊的补偿责任。

本刊社所有邮购优惠措施均以最新期刊邮购广告为准，敬请留意！

邮购地址：北京市清河邮局062信箱 发行部收（请勿写私人收款） 邮编：100085 邮购热线：(010)84853492转11


TV & PC GAME
2003年5月号 仅售RMB8.60元
■邮购地址：北京市清河邮局062信箱 ■邮编：100083 ■电话：010-84853492-11 鸣谢：北京网易公司
■国际标准刊号：ISSN1005-250X ■国内统一刊号：CN46-1039/G3 ■邮发代号：24-165 ■定价：8.60元
新作直击
WrC赛车2
恶魔城—晓月圆舞曲
鬼武者—无赖传
召唤骑士
半熟英雄VS3D
鬼武者3
eve-PLUS
动作续报
赤龙战士
恐龙危机3
寂静岭3
古墓丽影